SPECIAL

DRAGON BALL Z

TOUT SUR L'UNIVERS DRAGON BALL Z

Joypad

DRAGON BALL Z C'EST QUOI ?

Sans entrer dans un débat sur la connotation sexuelle de ce titre d'une bande dessinée mondialement connue (1), nous allons tenter de vous parler de l'univers de cette dernière, voire même vous apprendre certaines choses que vous auriez pu ne pas connaître. Cool, non ? (on aime bien parler jeune chez Joypad)

Je suppose que vous connaissez tous Dragon ball, mais je suppute par contre que vous ne connaissez pas tous les dessous de cette série, et surtout l'œuvre complète de son auteur, le fameux Akira Toriyama. Car Dragon Ball, pour tous ceux qui ne le sauraient pas, est une bande dessinée avant d'être la série que nous connaissons tous. Évidemment, Dragon Ball ne s'est pas fait du jour au lendemain, un best-seller ne s'écrit pas en quelques jours (2). Nous allons donc commencer, si vous le voulez bien, et Joypad n'étant pas un journal interactif, vous n'avez pas trop le choix. Je vous proposerai donc, pour commencer, une petite introduction du personnage mystérieux qu'est Akira Toriyama, auteur de Dragon Ball Z. Puis nous enchaînerons avec toute l'histoire de cette fabuleuse épopée, sous forme de chronologie illustrée ; après cela, je vous parlerai de toutes les adaptations qui furent faites de Dragon Ball en jeu vidéo, du plus connu à l'inconnu. Après cela, vous aurez droit à la présentation de tout ce qui est Dragon Ball Z et que nous ne connaissons pas en France (films, téléfilms, et O.A.V. d'un genre assez particulier). Après cela, une petite présentation des gadgets à l'effigie de cette série au succès inégalé en France, depuis Astérix, et pour finir, ben euh . vous verrez bien. Musique !

GREG

(1) En effet, Dragon Ball est un manga (bédé japonaise) qui peut se vanter d'être édité dans six pays d'Europe et d'Asie, sans compter les quatorze pays qui connaissent la série télévisée.

(2) Sauf bien entendu, pour quelques "sommités" comme Paul-Loup Sulitzer.

SOMMAIRE

THE DRAGON'S DIGEST

Une rapide introduction, pour tous ceux qui ne connoîtraient pas encore (hélas !) l'histoire de Gokuh et de ses amis. Voici un "Dragon's Digest", "best of" de dix ans de série.

L'histoire commence par la rencontre d'un petit garçon très fort, doté d'une queue de singe (Son Gokuh) et d'une jeune fille espiègle et déterminée (Bulma). Celle-ci lui apprend l'existence de sept boules de cristal appelées "dragon balls" dont le seigneur, un dragon, exauce le vœu de celui qui les réunira toutes les sept. Partant en quête d'aventures, ils rencontrent tous deux Yamcha, Oolon et Poual qui les vont les suivre. Après un combat acharné contre Pilaf, dictateur minable, ils se feront voler les boules de cristal par ce dernier, mais parviendront à faire échouer son vœu. Après quoi, Son Gokuh ira s'entraîner chez Kame-sennin, le maître des tortues, en compagnie de Kulillin, et ce afin qu'ils deviennent les hommes les plus forts du monde.

Après une année d'entraînement, ils s'inscrivent au tournoi des arts martiaux, et perdent face à Jacky Chun, leur maître déguisé. Après cela, ils affronteront l'armée Red Ribbon pour reprendre les boules de cristal, et participeront à un autre tournoi des arts martiaux, qui sera gagné par un puissant guerrier, Tenchin Han. Pendant ce temps là, des maladroits libèrent un démon enfermé dans une jarre, du nom de Piccolo Daimaô. Ce dernier tuera Kulillin, Chaoz et Kamesennin avant d'être vaincu par Son Gokuh et TenchinHan. Le dragon ayant été tué par Piccolo, Son Gokuh passe un marché avec Kami-sama, le dieu de la planète : s'il s'entraîne pendant deux ans chez lui afin d'être prêt à affronter Piccolo Jr, Kami-Sama ressuscitera ses amis.

Deux ans s'écoulent, et Son Gokuh affronte et bat Piccolo Jr, sans le tuer. Puis Son Gokuh se marie avec Chichi, et a un fils, Son Gohan. Cinq ans passent, et un jour, Radits, un extraterrestre, arrive en prétendant être le frère de Son Gokuh qui serait donc lui aussi un extraterrestre. Radits le tue avant d'être tué à son tour par Piccolo. Son Gokuh, mort, arrive dans le royaume des morts où il est pris en main par Kaiô, qui lui donne un an pour subir des épreuves avant de revenir sur Terre. Pendant ce temps-là, Piccolo forme Son Gohan au combat , un an plus tard, deux autres extra-terrestres de la même race que celle de Son Gokuh (Vegeta et Nappa) arrivent sur terre et tuent en combat Tenchin Han, Piccolo, Yamcha et Chooz, avant d'être battus eux-mêmes par Son Gohan, Kulillin et Son Gokuh, de retour. Vegeta réussira à s'enfuir en piteux état. On apprend alors que Piccolo serait un extraterrestre lui aussi, originaire de la planète Namsck.

Nos héros partent donc vers cette planète pour récupérer d'autres dragon balls, et ce afin de ressusciter les morts. Ils feront alors connaissance avec Freeza, un tyran de l'espace que Vegeta voudrait doubler. Freeza, tout-puissant, tuera Vegeta et Kulillin avant d'être battu par Son Gokuh qui se révélera être un Super-Saya-Jin, l'élite de sa race. Une fois Freeza battu, nos héros, mains Son Gokuh, mort dans l'explosion de la planète Namsck, reviennent sur Terre. Ils font vœu de ressusciter toutes les personnes tuées par Freeza. Le vœu est exaucé. Mais un an plus tard, un Freeza synthétique et son père arrivent sur Terre pour se venger. Ils seront tués par un mystérieux garçon, lui aussi Super Saya Jin. Renseignements pris, il s'agit en fait du fils de Vegeta, qui vient du futur pour les prévenir d'un danger, un peu comme dans Terminator. Trois ans passent et nos héros se mesurent à de puissants cyborgs. C'est lors de ces affrontements, que Vegeta et Son Gohan se révéleront aussi être des Super Saya-Jins. Après de nombreuses batailles contre ces cyborgs, arrive Cell, une créature biologique constituée des cellules des meilleurs guerriers de la planète. Après avoir absorbé les cyborgs N18 et 17, Cell semble être invulnérable, mais sera battu par Son Gohan après avoir tué définitivement Son Gokuh. Mister Satan, un toquard, sera considéré comme le vainqueur de Cell dans la confusion générale. Puis naîtra Son Goten, second fils de Son Gokuh.

Cinq ans plus tard, Son Gohan entre à l'université, et faisant sa crise d'adolescent moyen, se prend pour un super héros. Sera-t-il démasqué par une fille qui deviendra sa petite amie ? On n'en sait encore rien, mais pour l'instant, elle se révèle être la fille de Mister Satan, désormais connu comme le sauveur de la Terre. Elle donne donc un ultimatum à Son Gohan : ou il affronte son père au tournoi des arts martiaux, ou elle révèle son identité. Gohan et les autres participeront donc à ce tournoi où s'immisceront les hommes de main d'un certain Babidi, désireux de réveiller le démon Buh. Après un combat acharné dans le vaisseau de ce dernier, Gokuh Vegeta et Shin (un dieu) réussiront à le vaincre non sans éviter les morts. Et après ? Ben, on n'en sait rien, ils sont en train d'être dessinés au Japon, héhé !

DRAGON BALL LA GENÈZE

Dragon Ball est certainement un des rares mangas possédant un scenario qui peut être comparé à certaines grandes trilogies cinématographiques, du fait de sa complexité. Complexité toutefois relative, et due au fait des rebondissements que ce scénario imposa aux lecteurs-spectateurs durant les dix ans de parution de cette bande dessinée au Japon. Dix ans, c'est assez rare, surtout pour une bande dessinée à suites, où chaque épisode en appelle un autre toutes les

semaines. Une dernière chose : pour saisir toute la finesse et l'exhaustivité (ça va les chevilles, m'sieur Greg ?) de cette chronologie, mieux vaut d'abord avoir suivi quelquefois les aventures de Son Gokuh et de ses compagnons, sans quoi vous risquez de ne pas comprendre grand chose.
Pour vous faciliter les choses, sachez que la rencontre entre Son Gokuh et Bulma, qui est le premier épisode de la bande dessinée, date de 749 sur la planète (Terre ?) où vivent nos héros.

DATE NON-DÉFINIE

Sur la planète Vegeta, deux races se développent et vivent en parfaite harmonie : les Sayans (Saya-Jin) et les Shiffles (Shifuru-Jin). Les Sayans se révèlent être de grands guerriers, et les Shiffles d'excellents hommes de sciences. D'où les armures et les appareils à mesurer la "Sentaryoku" que passèderont plus tard les armées saïennes.

DATE NON-DÉFINIE

Entrée en orbite autour de la planète Vegeta, d'une Lune d'origine inconnue. Lors de la première pleine lune, c'est l'apocalypse sur la planète : les Sayans se transforment en singes géants et massacrent tous les Shiffles. Un seul survivra : le Docteur Lich.

- 89 (APPROX.)

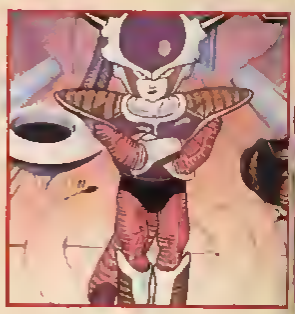
Les Sayans maîtrisent la technologie laissée par les Shiffles, et constituent une armée qui se taille une réputation dans tout l'univers.

210 (APPROX.)

D'autres races se mêlent aux Sayans et forment une armée de mercenaires incroyable de puissance et d'efficacité.

726

Un certain Freeza, grand conquérant de planètes, devient le meilleur client des mercenaires Sayans.



729

Le soldat Baddack se révèle être un guerrier étonnamment puissant et est nommé à un poste équiva-

lent à celui de général, par le roi Vegeta, en qui il a une fidélité à toute épreuve

732

Naissance de Raditz, premier fils du général Baddack, ce dernier étant considéré désormais comme le plus puissant et le plus intelligent guerrier-stratège de l'armée sayenne

733

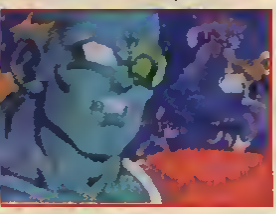
Naissance de Tholès, second fils du général Baddack.

735

Naissance du 33e prince de sang, Vegeta. Il porte, tout comme ses ancêtres de la famille royale, le nom de la planète des Sayans.

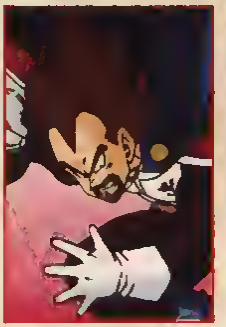
737

Naissance de Kakaruto, 3e fils du général Baddack. Les observations médicales le concernant révèlent que c'est un enfant méchant, nerveux et qui pleure souvent.
Baddack soumet sans difficulté la planète "Plant" où vivaient quelques survivants Shiffles.
Naissance de Braly, enfant mystérieux. Seul le roi Vegeta connaît la vérité à son sujet



DÉBUT 738

Kakaruto, âgé de six mois, est envoyé sur la Terre, une planète qu'il pourra soumettre, malgré son jeune âge, car elle comprend une Lune dans son orbite.
Freeza, un excellent client des services de l'armée Sayan, refuse de payer son dû, et tue le roi Vegeta sous les yeux de son fils, qu'il emmène. Freeza prend ensuite le contrôle de la planète Vegeta.
Baddack recrute une immense armée de résistants, et forme les Sayans au combat pour tenter de reprendre le contrôle de la planète Vegeta.
Baddack lance l'assaut final contre les forces de Freeza. Ils seront détruits, lui et son armée. Freeza détruira ensuite la planète Vegeta



FIN 738

Un vieil ermite, expert en arts martiaux, retrouve dans un "vaisseau-capsule" un bébé doté d'une queue de singe et d'une méchanceté impressionnante : Kakaruto.
Le bébé fait une chute de plusieurs dizaines de mètres et à la surprise du vieil homme, il est toujours vivant, mais son caractère a radicalement changé. Le vieil homme décide alors de l'appeler Son Gokuh et de lui enseigner les arts martiaux.

739

Le vieil homme, nommé Son Gohan, se rend compte, en échappant à la mort de justesse, que le garçon se transforme en monstre incontrôlable à chaque pleine lune.

744

Ayant désobéi à son grand-père, Kakaruto-Son Gokuh regarde la lune. Le vieil homme meurt sous les assauts du monstre. Son Gokuh redevient normal sans savoir ce qui s'est passé.

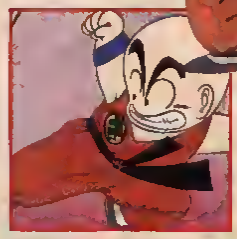
749

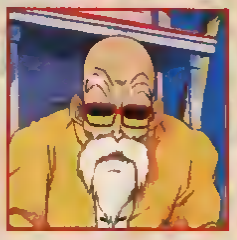
Son Gokuh a son premier contact avec l'extérieur avec Bulma, une jeune fille moderne. Il apprend l'existence des dragon balls.

Le dragon est invoqué une première fois par Pilaf

750

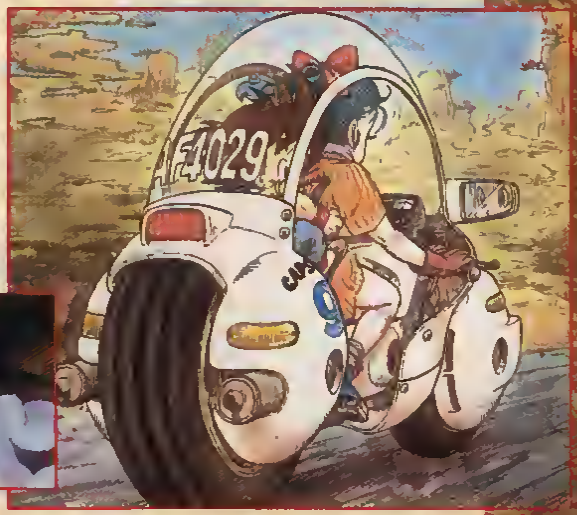
Son Gokuh et Kulilin se rencontrent sur l'île de la tortue pour s'entraîner en vue du Tenkaichi-Budokai, qui sera gagné par Kame-Sennin sous une fausse identité.

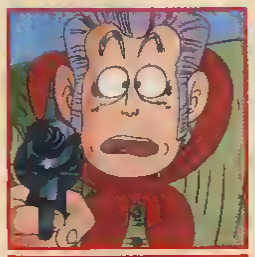




751

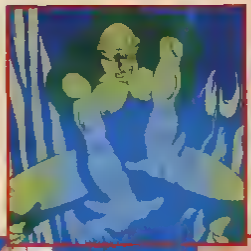
Son Gokuh et Kulilin luttent contre l'armée Red-Ribbon qui veut s'emparer des dragon balls. Invocation du dragon pour ressusciter le père d'Upa





753

Son Gokuh, Kulilin et Yamcha rencontrent Tenchin-Han au Tenkaichi-Budokai. Celui-ci deviendra leur ami après avoir remporté le tournoi.
Des poysons curieux libèrent Piccolo Daïmaô, un diable enferme il y a deux cents ans de cela par Kame-Sennin. Piccolo tue Kulilin qu'il rencontrera sur son chemin à la recherche des dragon balls.



754

Kame-Sennin et Chaoz sont tués por Piccolo, qui invoque le dragon pour lui demander la jeunesse éternelle.
Tenchin-Han et Son Gokuh parviennent à tuer Piccolo Daïmaô.
Naissance de Piccolo Jr, fils du Daïmaô cité plus haut.
Son Gokuh s'entraîne chez Kami-Sama, le dieu de cette planète, en échange de quoi celui-ci ressuscitera ses amis.
Piccolo suit une croissance accélérée et atteint l'âge de l'adolescence.

756

Piccolo et Son Gokuh s'affrontent lors du Tenkaichi-Budokai. Gokuh est vainqueur mais laisse la vie souve à Piccolo.
Mariage de Son Gokuh et Chichi.

757

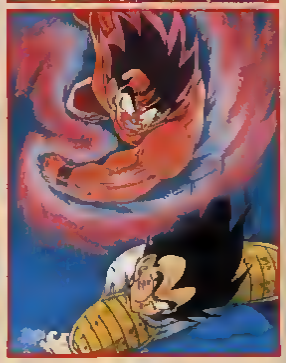
Naissance de Son Gohan, fils de Chichi et Son Gokuh. Celui-ci, malgré son métissage, possède une queue et autres attributs de la race sayenne.

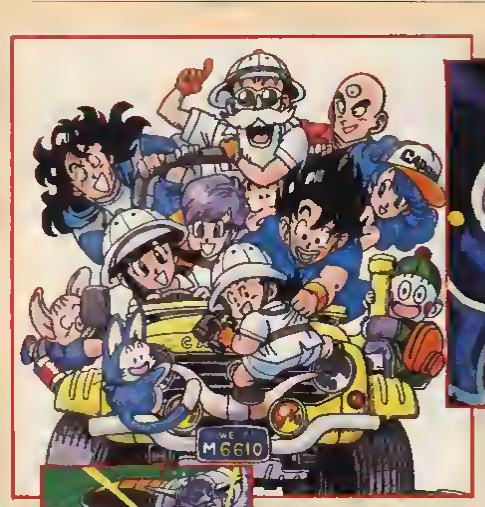
762

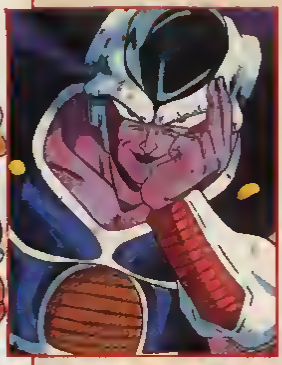
Arrivée sur Terre de Raditz, survivant de l'holocauste de la planète Vegeta. Il tue Son Gokuh puis est tué por Piccolo.
Son Gokuh arrive chez Kaiô, personnage puissant du monde des morts. Kaiô lui donne un an pour s'entraîner et revenir sur Terre.

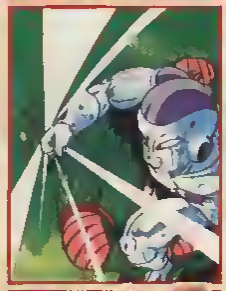
763

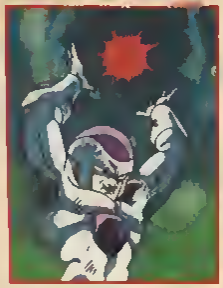
Arrivée sur Terre de Nappa, autre Sayan survivant, et de Vegeta devenu soldat pour Freeza, bien décidé à trouver, avant ce dernier, les











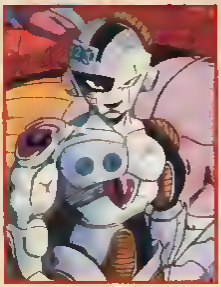
fameuses dragon balls. Nappa combattra et tuera Tenchin-han, Chaoz, Yamcha et Piccolo.
Retour de San Gokuh sur Terre. Vegeta tue Nappa avant d'affronter San Gokuh. Il sera battu mais s'enfuira.

764

Les origines de Piccolo et de Kami-Sama sont révélées : ce sont des extraterrestres, de la planète Nameck, planète d'origine des dragon balls.
Pour ressusciter nos amis, Bulma, Kulilin et San Gohan décident de partir pour cette planète. San Gokuh les y rejoindra plus tard.
Vegeta part pour Nameck, afin de devancer Freeza parti lui aussi à la recherche des dragon balls.
Freeza, une fois sur Nameck, affronte et élimine Vegeta et Kulilin.
San Gokuh se révélera être un Super-Sayan et vaincra Freeza.
Explosion de la planète Nameck. Gokuh et Freeza sont supposés morts.

765

Invocation du dragon. Toutes les personnes tuées par Freeza ressuscitent. Vegeta, Kulilin



reviennent à la vie, ainsi que le peuple de Nameck. Yamcha, Tenchin-han et Chaoz reviennent sur Terre après être allés chez Kaïô.
Un Freeza complètement reconstitué, avec des prothèses synthétiques, arrive sur Terre avec son père le "Cold King" pour l'éradiquer ainsi que ses habitants. Ils sont battus par Vegeta qui se révélera Super Sayan, et les autres (Piccolo, etc.).
Retour de San Gokuh qui a erré un an dans l'espace.

766

San Gokuh meurt des suites d'une maladie cardio-vasculaire foudroyante et incurable pour l'époque : la Wils.

767

Naissance de Trunks, fils de Vegeta et de Bulma. Contrairement à San Gohan, il n'a pas les attributs physiques d'un Sayan, à savoir une queue de singe et des cheveux bruns. Il en a par contre la force physique.

768

Apparition de cyborgs très puissants : le Numéro 17 et le Numéro 18 construits par un transfuge de l'armée du Ruban Rouge, le docteur Gero. Tenchin-Han, Yamcha, Chaoz, Kulilin, Vegeta et Piccolo sont tués.

769

Les cyborgs mettent la planète à feu et à sang, du fait de leur manque d'informations au sujet de leur but.
En effet, ils ont été construits pour détruire San Gokuh : celui-ci étant mort, ils restent sans directives.

781

San Gohan s'est révélé être aussi un Super-Sayan : il entraîne le petit Trunks afin de pouvoir combattre les cyborgs à deux.

782

San Gohan décide d'affronter les cyborgs seul, à cause de la relative inexpérience de

Trunks au combat. Il sera tué. Trunks se révélera alors en tant que Super-Sayan.

764

Trunks, défait par les cyborgs, décide, avec l'accord de sa mère Bulma, de partir dans le passé pour détruire les cyborgs avant le massacre, et saigner ainsi la maladie de Son Gokuh par la même occasion.

765

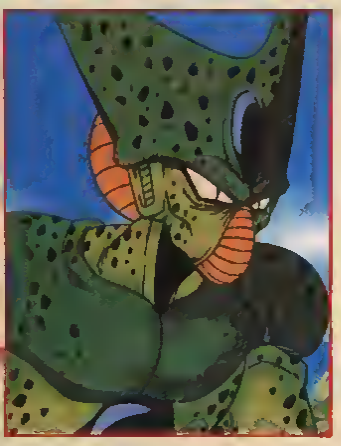
Trunks retourne en l'an 765 pour prévenir Gokuh et les autres, puis repart immédiatement en 768 pour les aider à combattre Numéro 17 et Numéro 18.

767

Numéro 17 et Numéro 18 disparaissent sans laisser de traces. On ne saura jamais où ils sont passés.

768

Naissance de Cell, un prototype de cyborg organique du Dr. Gero. Il tue Trunks, lui vole la machine à remonter le temps, et va jusqu'en 764, où il se récupère à l'état d'œuf, qu'il nourrit avec des cellules de Son Gokuh, Vegeta, Freeza et son père. Puis il revient en 768, pour faire de lui un second Cell plus puissant encore.
Cell, après absorption des Numéros 17 et 18 (voilà donc où ils étaient passés), devient Perfect Cell et détruit toute forme de vie sur Terre. Puis, il part, errant sans fin dans l'espace.



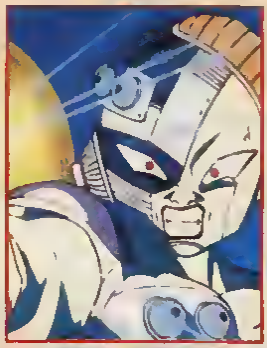
SECONDE CHRONOLOGIE PARALLELE

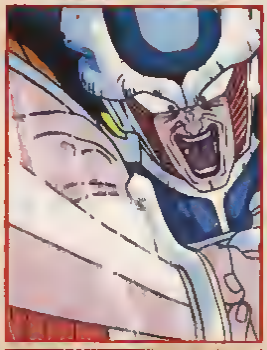
764

Les origines de Piccolo et de Kami-Sama sont révélées : ce sont des extraterrestres de la planète Nameck.
Pour ressusciter nos amis, Bulma, Kuillin et Son Gohan décident de partir pour cette planète. Son Gokuh les rejoindra plus tard.
Vegeta part pour Nameck afin de devancer Freeza, parti lui aussi à la recherche des dragon balls.
Arrivée de Cell qui dépose l'œuf de lui-même originaire du futur alternatif.
Freeza, une fois sur Nameck, affronte et élimine Vegeta et Kuillin. Son Gokuh se révélera être un Super-Sayan et vaincra Freeza.
Explosion de la planète Nameck. Gokuh et Freeza sont supposés être morts.

765

Invocation du dragon.
Toutes les personnes tuées par Freeza ressuscitent. Vegeta et Kuillin reviennent à la vie, ainsi que le peuple





de Nameck. Yomcha, Tenchin-han et Chooz reviennent sur Terre après être allés chez Kaiôh.
Un Freeza complètement reconstitué avec des prothèses synthétiques et son père "Cold Daïâ", arrivent sur Terre pour la raser ainsi que ses habitants.
Arrivée de Trunks qui tue Freeza et son père, avant de prévenir Son Gokuh des événements futurs.
Nister Satan remporte le Tenkaichi-Budokai dans l'indifférence générale de nos héros.

767

Naissance de Trunks, fils de Vegeta et de Bulma. Contrairement à Son Gohan, il n'a pas les attributs physiques d'un Sayan, à savoir une queue de singe et des cheveux bruns. Il en a par contre la force physique.

768

Apparition des cyborgs Numéro 19 et Numéro 20. Ils battent Son Gokuh qui est en train de succomber à la Wila. Vegeta et Piccolo réussissent à détruire le Numéro 19 et à blesser le numéro 20.
Le numéro 20 active les Numéro 18 et Numéro 17 qui le tuent. Ils mettent en action le Numéro 16.
Arrivée de Trunks, qui s'étonne de voir autant de cyborgs. Il conclut alors que sa venue a créé un futur alternatif.
Arrivée de Cell, qui absorbe les Numéros 17 et 18, afin de devenir Perfect Cell.
Kami-Sama et Piccolo se fondent en un seul être. Perfect Cell invite les autres héros à le combattre aux "Cell games", au lieu de le

Numéro 16, Son Gokuh et Trunks, et recrachera le Numéro 18 avant d'être détruit par Vegeta et Son Gohan.

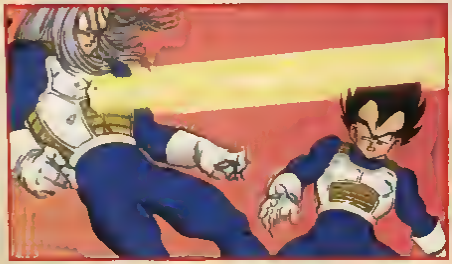
Gokuh, lui, est condamné à vivre avec Kaiôh au paradis des dieux, pour l'éternité

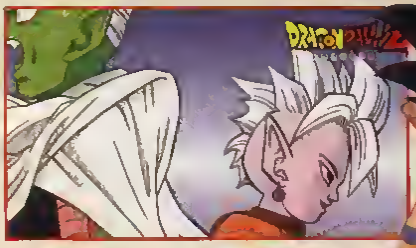
769
Naissance de Son Goten, second fils de Son Gokuh.
Mariage de Kulilin avec le Numéro 18, puis naissance de leur fille neuf mois après

776
Son Gohan entre à l'université et fait la connaissance de Videl, fille de Mister Satan, ce dernier étant devenu une star mondiale

Les médias couvrant l'affaire déclareront que c'est Mister Satan, présent à ce moment-là, qui a défait Cell.
Dende, un enfant de la planète Nameck aux grands pouvoirs, remplace Kami-Sama au statut de dieu sur la Terre
Le Dragon est invoqué et Trunks est ressuscité

Mise en place du Tenkaichi-Budokai avec deux ans de retard du fait de l'affrontement avec Cell
Après avoir fait connaissance de Shin, le maître des Kaiô, nos amis affronteront un démon (Buh) dans un terrible combat et réussiront à le vaincre, non sans pertes

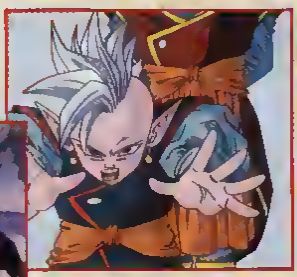


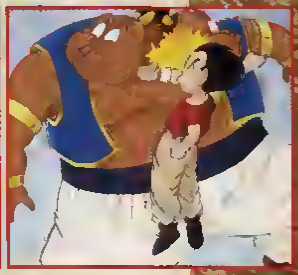


TROISIEME CHRONOLOGIE

784
Retour de Trunks dans son futur, où il parvient à détruire les Numéro 17 et Numéro 18 sans difficulté, du fait de son entraînement 3qu'il a suivi avec son père retrouvé du passé, Vegeta.

788
Trunks attend patiemment Cell et le détruit à tout jamais de cette réalité. Il vit heureux dans un monde en pleine reconstruction. Qui sait ce qui lui arrivera après ?





AKIRA TORIYAMA
Auteur Géni

Né en 1955 à Kiyosu, préfecture d'Aichi, Akira Toriyama [illegible] Vers la fin [illegible] mangas et [illegible] Parmi [illegible] Dragon Ball [illegible]

LA PÉRIODE PRÉ-DRAGON BALLESQUE

[illegible] Prefectural Industrial High School en 1974, il fut pour la première fois publié dans l'hebdomadaire "Shonen Jump" (généralement abrégé en Jump), seul et premier de manga consacré pour adolescents, créé en 1968. La première série de Toriyama fut une série comique intitulée "Wonder Island", qui mettait en scène un monde étrange et [illegible] qui [illegible] des [illegible] pour [illegible] Mais sur le coup, un [illegible] nommé Kenji, qui [illegible] un faucon nommé [illegible] Puis suivent, en 1979, "Dragon Boy" [illegible] les aventures de Kenji, un jeune garçon qui [illegible] la montagne qui [illegible] à la [illegible] mais qui est [illegible] par une [illegible] [illegible] de [illegible] Puis vient "Dragon Boy", qui [illegible] "Dr. Slump" qui [illegible] une fille au nom [illegible] en 1980. "Dr. Slump" [illegible] [illegible] en le série [illegible] jusqu'en 1985. Entre-temps, Akira Toriyama [illegible] [illegible] comme "Time [illegible]" [illegible] [illegible] permettra de remporter un concours entre auteurs du magazine "Jump" [illegible] "Toriyama" [illegible] en 1981 et 1984. [illegible] suivent, [illegible] "Sand" qui [illegible] en 1985 dans "Weekly Jump" et "Jump", [illegible] de la branche "Junior". Puis, en 1993, Akira Toriyama lance une nouvelle [illegible] [illegible] qui [illegible] [illegible] de façon [illegible] [illegible] qui en est aujourd'hui à son [illegible] volume. [illegible] "Dragon Ball" [illegible] série fiction, un petit garçon [illegible] [illegible] [illegible] et [illegible] [illegible] [illegible] Et enfin, en novembre 1984, au Japon [illegible] la première [illegible] de "Dragon Ball" dans [illegible] Shonen Jump.

LE MYTHE DRAGON BALL

[illegible] en 1985 pour le petit [illegible], [illegible] le même [illegible] que le singe [illegible] légende [illegible] de Son Goku, [illegible] le personnage. Akira Toriyama a [illegible]

A MA ial?

Quelques uns des du monde de Dragon Ball sont de vrais [illegible], un mélange des mondes [illegible] deux et des [illegible] humains.

[illegible] planches l'esprit traditionnel japonais, qui commençait à [illegible] de ses dernières créations. On y [illegible] américanisé, comme au sortir de la [illegible] Guerre mondiale, [illegible] "Tomato, girl détective", [illegible]. Bien entendu, tout ceci ne [illegible] Bulma, un véritable [illegible] tout cela sans [illegible] que [illegible] tradi[illegible] et [illegible] arts martiaux [illegible] Sangoku [illegible] les [illegible]

ANALYSES ET CRITIQUES DIVERSES DE DRAGON BALL

Cela peut paraître assez étonnant, mais de nombreuses critiques se sont penchées sur le [illegible] Dragon Ball. Bien entendu, Dragon Ball est une bande dessinée à grand succès [illegible]

Commençons par une critique [illegible] de littérature française [illegible]

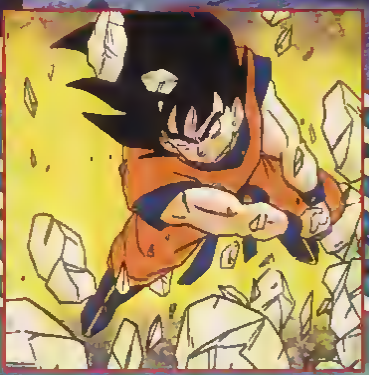
[illegible] de notre cerveau.

L'an dernier, par contre, il y a une chose qui faisait fantasmer [illegible] les dessinateurs : Cell. Comme son nom l'indique, "Perfect Cell" est une créature parfaite, la machine de guerre ultime [illegible]

On nous parle bien souvent de violence gratuite dans Dragon Ball, mais [illegible]

[illegible]

AKIRA TORIYAMA
Auteur Génial ?



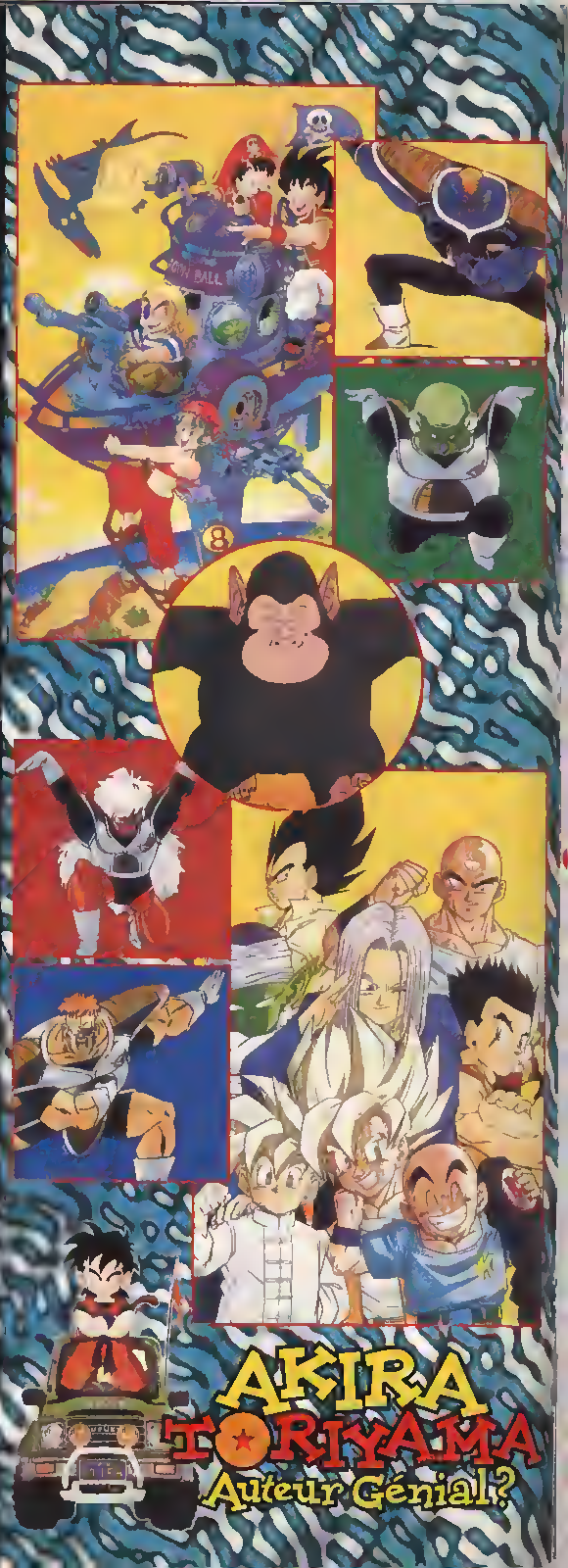
Un homme d'une force physique et psychique toujours plus grande est [illegible] lineaments génétiques de Dragon Ball. Celui dans un de ses rudes entraînements, appelant toujours à plus de puissance, [illegible] la maîtrise physique. Il a été du pouvoir de son esprit !

[illegible] le dessin animé, le sensationnel succès violent que peut avoir une [illegible] des personnes.
Sachez d'ailleurs que bientôt, Akira les connaît [illegible] combats organisés pour le "Tenkaichi-Budokai" (1). Akira Toriyama se réclama une quantité incroyable de passages vidéo des films de Jacky Chan, à qui il emprunta la grande [illegible] des combats. Centaines d'[illegible] tombent, [illegible] du fait qu'un esprit non vivant ait de la faculté à "[illegible]" le bien [illegible] plus grand que lui, sur son éventuelle ressemblance avec Arlette et [illegible]. Cela peut prêter à doux sourires, mais lorsqu'on y réfléchit bien, Arlette est un Carron de résistance face à l'empire romain qui tente de saisir Marie la Gaule. Mais comme le dit le monde moderne, c'est Son Gokuh qui [illegible]. Lorsque Son Gokuh va en ville, pour la première fois, se surprise n'est-elle pas [illegible] à cette [illegible] gigantesque [illegible] ? Le petit Son Gokuh ne mange-t-il pas des [illegible] de soupe à la viande comme un véritable [illegible], entraînant des [illegible] entières de gâteau et de fruits ? [illegible] que le monde est le même, [illegible] les [illegible] vivants sont souvent les mieux servis en fin d'inventaire. Autant Arlette et [illegible] crachent-ils sur les [illegible] [illegible] de [illegible] romaine et les [illegible] qui [illegible], autant Son Gokuh ignore-t-il les [illegible] et autres technologies. Tout il ne sait pas l'utiliser, y compris les systèmes [illegible] mis en place, ce qui permet parfois à Toriyama de critiquer le fonctionnement du monde moderne avec un pays [illegible] fort et naïf. Mais comme le faisait Molière quand dans ses "Lettres persanes" pour critiquer la catholicisme en toute impunité, c'est le vieux personnage de l'histoire. Mais pourquoi un petit [illegible] ne saurait pas [illegible] ? Mais tout [illegible], sa femme Chichi voudra une voiture pour aller faire les courses, prétend que tout le monde préfère se déplacer à pied et prendre son temps. Le [illegible], c'est que Gokuh est un naïf non vivant, qui n'a que faire de la [illegible], qui vit en parfaite avec elle.

DRAGON BALL, MÉTAPHORE HISTORIQUE ?

Mais la femme la plus absente de l'univers, la plus [illegible], est celle dans laquelle de la Seconde Guerre mondiale, [illegible] par l'histoire. Oui, bien sûr, cela n'a pas été évident. Et [illegible] ça, mais [illegible] et suivez attentivement. Regardez l'Ado et l'enfant, le nain de l'escalier qui [illegible] tout ce qui [illegible]. Association à Adolf Hitler. Tout comme lui, il [illegible], par des moyens [illegible], de prolonger son règne. Trieste par les Dragon Balls, et Adolf Hitler par des [illegible] [illegible] (2) à Venise en [illegible] à un [illegible] plus [illegible] : le [illegible] de la jeunesse juif. Tout comme Hitler, [illegible] une population entière de l'univers, les [illegible], qui sont [illegible], [illegible], et [illegible] [illegible]. Il [illegible] les [illegible], mais il sera finalement [illegible] par l'un des [illegible] de cette race, Son Gokuh. Et c'est à [illegible] le tour le plus [illegible] dans cette [illegible], c'est que [illegible] Freeza une fuite par Son Gokuh, de [illegible] les [illegible] en Super Saiyan. Mais le [illegible], c'est qu'en regardant Son Gokuh sous cette forme, ne vous [illegible] dans ce quasi guerrier blond aux yeux clairs, [illegible] parfaits de [illegible] ? Le guerrier de ultime [illegible] [illegible] "[illegible]" Freeza-Hitler ? Très [illegible], cette dernière hypothèse, le [illegible] personnage le différent : c'est, [illegible] [illegible] son auteur de la [illegible], il [illegible], selon les [illegible] [illegible] qui en [illegible]. Un psychologue allemand ou nichéen qui se [illegible] sur le cas de la "[illegible] [illegible]". En tout cas, le message [illegible], mais [illegible] en [illegible].

(1) [illegible]
(2) [illegible]
(3) [illegible]
(4) [illegible]



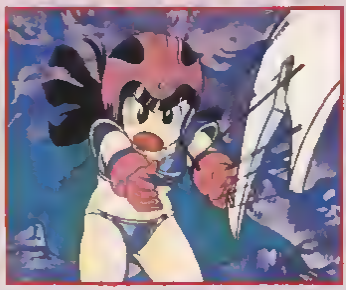
DRAGON BALL Z
Sur tous les écrans

Comme vous le savez (ou alors on se demande vraiment ce que vous faites à lire un tel article) Dragon Ball est une bande dessinée, une série animée, puis un jeu vidéo. Mais êtes-vous sûr que Dragon Ball (Z) était aussi une suite de films et d'O.V.A. (!) ? En effet, l'animation étant bien plus incrustée dans le patrimoine national japonais qu'en France, il existe de ce fait énormément de dessins animés diffusés dans les cinémas. Et de ce côté-là, voilà comment ça se passe : soit vous allez voir une superproduction d'une à deux heures (Weathering Continent, Akira, Patlabor 2), soit vous allez à un "Anime fair", qui, lui, comprend deux, voire trois films, mais beaucoup plus courts, entre 30 et 70 minutes exactement. L'Anime Fair de mars 1994 proposait de voir "Hoyoyo, Rescue The Sea Princess", un film avec les personnages du monde de Dr Slump, "Slam Dunk", tiré du manga du même nom, et enfin "Kiken na Futari ! Super Senchi wa Nemurenai", le dernier film de Dragon Ball Z. Et... ah, comment, vous ne connaissez pas les autres ? Vous n'imaginiez même peut-être pas leur existence ? Ça tombe bien, je voulais justement vous en parler, et tout de même vous préciser (c'est une information de dernière minute) que les sept premiers films de Dragon Ball Z sont prévus bientôt à la commercialisation en France, chez International Distribution Electronic, une nouvelle boîte de vidéo.

La date de sortie des films correspond à leurs sorties en salle au Japon.

Secret of Master Dragon

Date de sortie : décembre 1986 (Japon)
Disponible en France en vidéocassette sous le nom de "Dragonball, le film".

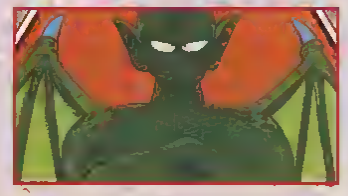


Voici donc le premier film relatant les aventures des héros de Toriyama, visible en salle au Japon. Rien de bien surprenant dans ce premier film, puisqu'il reprend complètement la série de l'épisode 1 jusqu'au moment où Pilaf réunit les boules de cristal pour invoquer le dragon. Un peu vieux, ce film garde toute la fraîcheur et la spontanéité de nos héros dans leurs plus jeunes années.

The sleeping Princess of The Demon God's Castle

Date de sortie : juillet 1987 (Japon)
Aucune sortie à ce jour en France

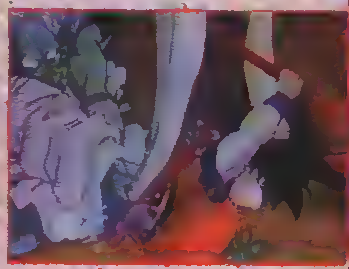
Cette fois-ci, on abandonne totalement le principe du premier film pour se plonger dans ce que l'on appelle une "another story", à savoir une aventure de nos héros, mais totalement intemporelle, il est possible de situer l'époque où elle se déroule, mais elle ne fait suite et ne précède aucune histoire de la bande dessinée, ni de la série. Dans ce film, Son Gokuh et Kulilin vont devoir, pour compléter leur entraînement, traverser un château rempli de démons. Bien entendu, ils vont les battre, et plus fort encore, qu'y trouvent-ils ?

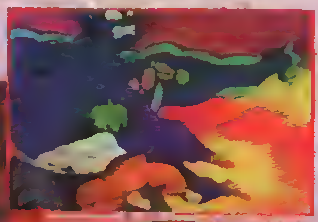


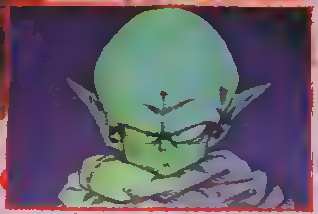
A Profondly Mysterious Adventure

Date de sortie : juillet 1988 (Japon)
Disponible en France en vidéocassette sous le nom de "Dragon Ball, le film", diffusé à la télévision en décembre 1989

Ici, on reprend les personnages de la série, mais on les place dans des rôles qu'ils n'occupent pas habituellement ; dans ce film donc, Son Gokuh et Kulilin vont devoir participer au "Tenkaichi-Budokai", organisé par le roi d'une île (Chaoz), protégé par son ami et garde du corps (TenchinHan). Malheureusement, le maître de Tenchin Han, (Tao Pai pai) est très fort et très très méchant. Après bien des pérégrinations, nos héros s'en sortiront et remettront TenchinHan dans le droit chemin (ouf !).







Dragon Ball Z

Date de sortie : Juillet 1989 (Japon)
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

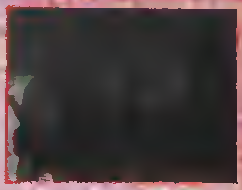
Ce film est le premier à mettre en scène le sympathique Son Gokuh sous sa forme d'adulte avec son fils et sa femme. Dans ce film, le Méchant Garlick Junior (2), un démon, sort de sa zone horrible pour attraper les boules de cristal et se rendre immortel, ce qu'il fait. Fort heureusement, Gokuh, Piccolo et Kolilin réussiront à le renvoyer dans sa dimension avec l'aide de Son Gohan.

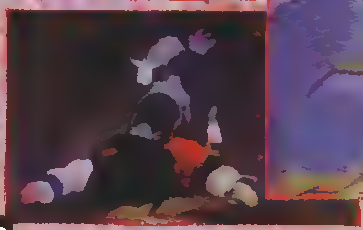
Kono Sekai de Ichiban Tsuyoi Yatsu

(L'homme le plus fort du monde)

Date de sortie : mars 1990 (Japon)
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

Encore une "another story", il n'y aura d'ailleurs que cela dans les films de Dragon Ball Z, qui ne reprendront que les personnages principaux au stade d'évolution dans lequel ils se trouvaient dans la série, au moment de la sortie du film. Donc, ce film parle d'un savant un peu târé, le docteur Willow, qui décide de créer une race de guerriers super balaises pour obtenir enfin l'être le plus fort du monde. Il capturera Piccolo et Kame-Sennin, puis Son Gokuh viendra les délivrer, et à trois, ils pèteront la tête à ce méchant qui se révélera être un robot géant. Très sympathique.





Chikyu Marugoto Chôkessen

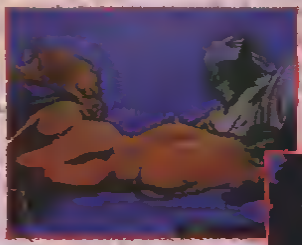
(L'ultime poursuite autour de la planète)

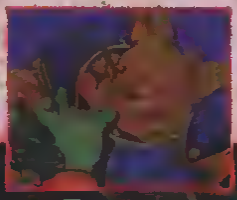
Date de sortie : Juillet 1990
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

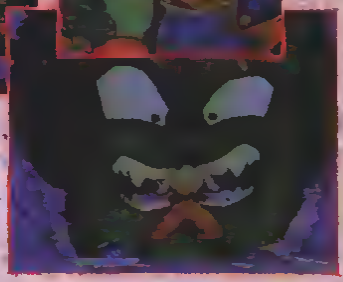
Cette fois-ci nous avons toute la petite troupe des Z soldiers qui vont se réunir à l'épicentre d'un tremblement de terre assez étrange, ou d'ailleurs Son Gokuh apprendra l'existence d'un frère lui ressemblant étrangement, qui est venu sur notre bonne vieille terre pour rendre notre planète stérile en absorbant son énergie grâce à un arbre étrange et gigantesque, afin de mettre les nerfs à Freeza. Comme d'habitude, nos sympathiques héros vont combattre et vaincre l'armée personelle de Thalès (c'est le nom du fameux frère) avant que ce dernier, très puissant, ne les batte tous. Fort heureusement, Son Gokuh réussira à le vaincre grâce au Gankidama ; à noter tout de même c'est le plus long film de Dragon Ball Z (75 minutes !).

Chô Sayajin da Son Gokuh
(Son Gokuh, l'ultra saïen)

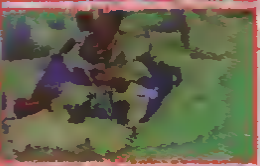
Date de sortie au Japon : mars 1991
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

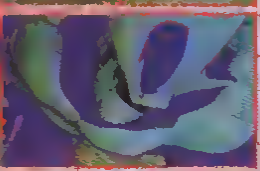






Une comète risque de s'écraser sur la Terre, et manque de chance, si elle arrive à s'écraser chez nous, elle détruira tout. Fort heureusement, nos héros (Son Gokuh et Kuilin) réussiront à dévier sa course ; pendant ce temps-là, arrive sur Terre un grand méchant du nom de Slag, un très ancien guerrier de la planète Namèck devenu conquérant de planètes. Il veut lui aussi mettre la main sur les dragon balls pour rajeunir, ce qu'il fera. Puis il parviendra à battre Son Gohan et Piccolo avant de se faire battre par Gokuh, à qui Piccolo aura donné son énergie. Entre-temps, Slag aura grandi d'une vingtaine de mètres, ce qui est assez impressionnant. Assez classique, finalement.





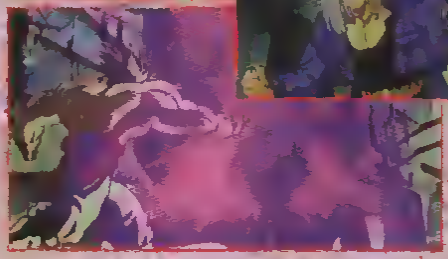
Tobikkiri no Saikyô Tai Saikyô
(Le plus puissant contre le plus fort)

Date de sortie au Japon: Juillet 1991
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

Alors que tous pensaient que la race des Sayans était exterminée du fait de l'explosion de leur planète, Kuura, le frère de Freeza se rend compte, en visionnant une vidéo, que Kakarutto (Son Gokuh) a réchappé à cet holocauste. Ayant retrouvé sa trace, il décide donc d'aller le tuer ainsi que son fils, pour parachever l'œuvre de son frère. Après une rapide bataille, Son Gokuh est blessé à mort. Fort heureusement, son fils partira pour lui ramener de quoi se remettre sur pied, mais il se fera intercepter en chemin par la garde personnelle de Kuura, soldats de la farineuse garde, qui seront battus par un Piccolo arrivé in-extremis (3). Puis Son Gokuh se transformera en Super-Sayan et réussira à venir à bout de Kuura une bonne fois pour toutes, en l'expédiant sur le soleil !

Motsuekirô !! Nessen, Ressen, Chôgekissen !!
(Jusqu'à la fin : combats brulants, lutte cinglante, affrontements ultimes !!)

Date de sortie au Japon : mars 1993
Aucune sortie ou diffusion en France à ce jour (4).



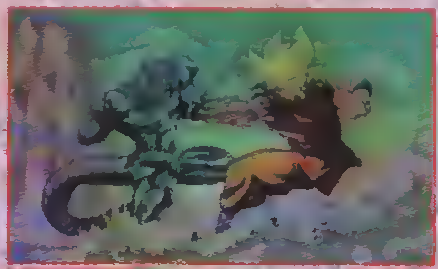
Un beau jour de printemps, Vegeta se voit contacté par une armée de guerriers de l'espace qui l'appellent "Prince". D'autres Sayans seraient-ils encore vivants ? Vegeta accepte de les suivre pour partir à la chasse du "Densetsu no Super Saya-jin" (5). Il se rend donc sur la planète de métal, où il se voit présenté à Broly, un autre Sayan assez mystérieux. Ils seront rejoints par Trunks, Kuilin, et la famille Son ; c'est alors que tout éclata : Broly, qui est un attardé mental, se souvient du temps où il était un nourrisson. Dans la salle des couveuses, il était placé à côté de Kakarutto, qui pleurait tout le temps, ce qui l'a traumatisé. Lorsqu'il le revoit, c'est le choc, il se révèle être le Super Saya-jin de la légende, celui qui tue tout le monde et qui naît tous les mille ans. Bien sûr, nos héros vont s'en prendre plein la tronche, Piccolo va sauver Son Gohan, Son Gokuh va chopèr l'énergie de ses amis et envoyer le gros méchant Broly dans une autre dimension. Classique et peu passionnant au niveau de l'action, mais le scénario est intéressant pour ses à-côtés, malgré des contrepoints comiques complètement ratés.

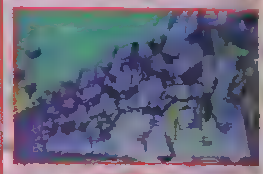
Hageku !! 100 Oku Power no Senchi Tachi !!

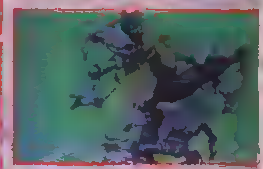
[Boom ! Le groupe de guerriers aux 10 milliards de pouvoirs] :

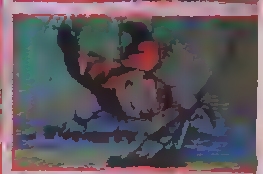
Date de sortie au Japon : mars 1992
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

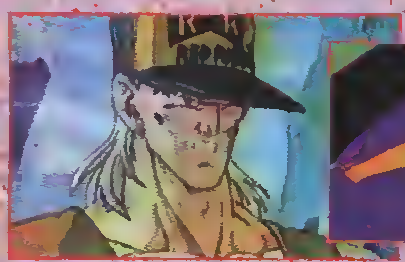
La planète Nameck, berceau de Piccolo, se meurt, rongée qu'elle est par une planète de métal qui lui pompe son énergie. Nos héros partent aussitôt à destination de Nameck pour se rendre compte qu'une armée de robots est en train de coloniser la population ; plus fort encore, ces fameux robots sont sous les ordres de... Kuura, complètement reconstruit dans un corps de métal, le Métal Kuura. Nos amis seront battus par les robots et emmenés sur la planète de métal. Pendant ce temps-là, Son Gokuh se fait complètement fumer la tête par Métal Kuura avant que n'arrive à son secours Vegeta. Ensemble, ils vaincront Métal Kuura pour s'apercevoir qu'il y en a des milliers (d'où le titre). Ils sont faits prisonniers et se retrouvent sur la planète où Kuura les étudie pour créer des Métal Gokuh et Métal Vegeta. Heureusement, nos amis mettent le feu là-dedans, font sauter l'ordinateur central et parviennent à s'enfuir avant que tout ne pète , très certainement le meilleur film de Dragon Ball Z jusqu'à présent.

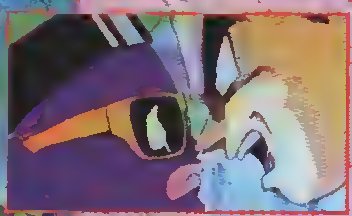


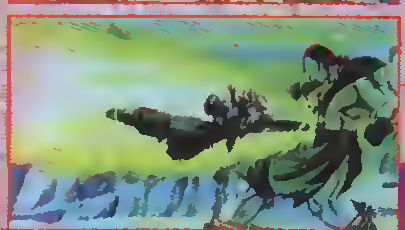












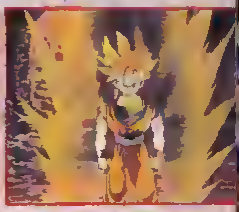
Hyakôgen Battle !! Sandai Chô Saya-Jin

[L'ultime bataille des trois Ultra-Sayans]

Date de sortie au Japon : juillet 1992
Aucune sortie ou diffusion en France à ce jour.

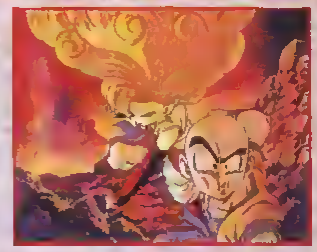
On pensait que le Docteur Gero n'avait créé que trois cyborgs, ce qui était totalement faux. Dans ce film, les mystérieux et inconnus cyborgs numéros 13, 14 et 15 sont activés "par accident" et vont attaquer Son Gokuh et Trunks alors qu'ils déjeunaient tranquillement au restaurant. Une petite bagarre avant que tout le monde n'arrive en piste (Vegeta, Piccolo) et un bon quart d'heure de combats avant que les numéros 14 et 15 ne se fassent éclater la tête , se produit alors un truc assez gênant : les morceaux du 14 et du 15 se fondent dans le numéro 13, et celui-ci devient énorme es bleu (mélange Schroumpf-Blanca) et se met à exploser tous nos amis. Fort heureusement, Son Gokuh qui utilisera la technique du Genkidama, se verra souffler l'idée par Piccolo, c'est-à-dire celle de se transformer en Super Sayan. La race des Sayans étant de mauvaise source, sa transformation le met alors dans un état de férocité accrue, lui faisant emmagasiner l'énergie comme une éponge. Le cyborg se consumera en tentant de l'approcher, et nos amis auront gagné.

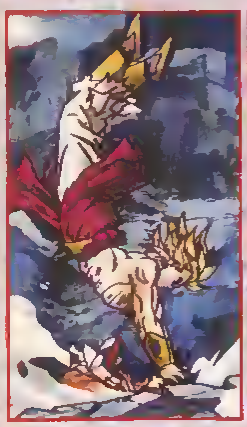
Giga Girigiri !! Bucchigiri no Sugoi Yatsu
(La scintillante voie lactée ! Le terrible problème . . .)

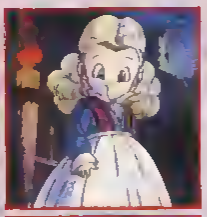


DATE DE SORTIE AU JAPON : JUILLET 1993
AUCUNE SORTIE OU DIFFUSION EN FRANCE À CE JOUR.

Ce film, situé chronologiquement après la mort de Son Gokuh, met en scène Trunks, Piccolo, Son Gohan, Tenchin-han et Kulilin qui se sont inscrits à un tournoi d'arts martiaux, le Tenkaichi ChôBudokai (6). Finalistes, nos amis vont devoir affronter des combattants extraterrestres pour prouver leur valeur ; seul petit problème, les lutteurs ne sont pas ceux que l'on attendait. Il s'agit d'imposteurs, sortis d'une dimension où ils furent enfermés par Kaiôh, il y a bien longtemps. Celui-ci, mort avec Son Gokuh, les voilà qui sortent d'où ils étaient prisonniers et s'éclatent en toute liberté avec nos amis. Fort heureusement, Vegeta viendra à la rescousse de nos héros, et tout ira bien pour eux. Jusqu'au moment où Bojack, le chef de la bande de ces joyeux lurons, s'énerve. Comme de bien entendu, il éclatera tout le monde (on voit Vegeta et Bojack se tirer dessus au travers de Notre-Dame, c'est assez rigolo), et il faudra que Son Gohan se fasse aider par l'essence spirituelle de son père pour en venir à bout. Peut-être pas le meilleur de la série, tout simplement à cause d'une fin complètement bâclée (on n'y croit pas vraiment). Signalons la première apparition de Mister Satsn dans un film qui, une fois de plus, sauve l'honneur.







Kiken na Futari ! Super Senchi wa Nemurenai
(Deux gars dangereux ! Le super guerrier ne dort jamais)

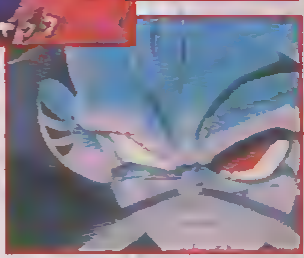
DATE DE SORTIE AU JAPON : MARS 1994
AUCUNE SORTIE OU DIFFUSION EN FRANCE À CE JOUR.

Eh bien oui, déjà dix. Dix films de Dragon Ball Z. Et on nous apprend que finalement, ce ne sera pas le dernier, et qu'un onzième sortira au cinéma au Japon en juillet. Bref, tout cela pour vous dire que nos amis Goten et Trunks (8 et 7 ans) qui n'ont jamais vu les boules de cristal, se décident à les réunir pour voir la tronche du dragon. Malheureusement, ils arrivent dans le village Natadé, attaqué par un dragon géant. Nos jeunes amis viendront à bout de ce gros lezard sans difficulté, mais lorsqu'il s'agira de défendre des filles de ce même village mises en difficulté par le méchant Broly faisant tout sauter pour retrouver Son Gokuh, qui n'etait pas mort, ce n'est pas vraiment la même chose. Nos petits amis ne font pas le poids face à ce monstre, et il faudra compter sur l'intervention de Son Gokuh et Son Gohan pour qu'ils parviennent à se débarrasser une nouvelle fois de Broly. Ce qui est asses étonnant, c'est qu'on ne voit dans ce film aucune trace de Piccolo, Vegeta ou Kuhlin.

Dragon Ball Z Gaiden ; Saya-jin Zetsumetsu Keikaku vol.1 et 2
(voir le dossier "jeux" à ce titre)

DISPONIBLE AU JAPON EN SEPTEMBRE ET OCTOBRE 1993.

Ces deux O.A.V. sont d'un concept révolutionnaire car elles constituent en fait la solution du jeu sur Nes sorti quelques mois auparavant, agrémenté de passages en dessins animés illustrant les actions à exécuter. Exemple : vous voyez sur votre téléviseur la carte du jeu, on vous montre les déplacements à effectuer, les objets à découvrir ou à utiliser, et hop, on passe en mode "dessin animé", illustrant les combats. Le scénario est assez bon et original, jugez plutôt : le docteur Lich, dernier survivant de la race des Shiffles, s'est retrouvé lié psychiquement avec son ordinateur avant de mourir, ce qui lui a permis au cours des siècles de récolter toute la haine des peuples que les Sayans ont tués, massacrés ou colonisés (7) ; cette haine emmagasinée va être bientôt canalisée pour detruire les rares survivants de cette race : Son Gokuh (Kakarutto) et Vegeta. Fort heureusement, Vegeta, Son Gokuh, Son Gohan, Trunks et Piccolo mettront fin à tout cela en recombattant les ennemis du passé, ressuscités par leur terrible haine envers les Sayans. C'est ainsi que Freeza, Kuura, Slag et Thalès reviendront se venger. Puis il faudra encore battre le Docteur Lich, et enfin Hachyaku, l'être le plus puissant qu'aient rencontré nos amis, produit de l'extraction de toute la haine canalisée par Lich.



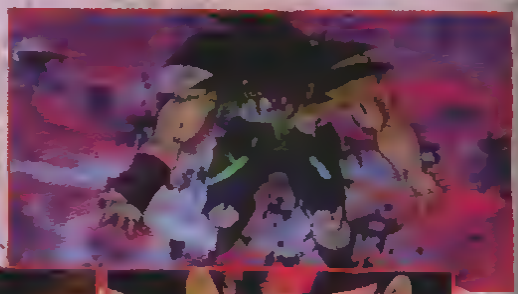
Le scénario de la bande dessinée étant assez complexe pour ne pas être suivi exactement par les plus jeunes téléspectateurs, voici pourquoi deux téléfilms ont été créés spécialement pour expliciter deux passages un peu nouveaux de Dragon Ball Z.

DEUXIEME SECTION : LES TÉLÉFILMS DE DRAGON BALL Z

Baddack, le prélude.

DIFFUSÉ SUR FUJI TELEBI AU PREMIER TRIMESTRE 1991
AUCUNE DIFFUSION PREVUE À LA TÉLÉVISION FRANÇAISE.

Ce téléfilm de 45 minutes raconte la vie de Baddack et de sa troupe, sur la planète Vegeta, avant l'assaut final de Freeza et de ses forces. On y verra Baddack rencontrer un des dernier Shiffles qui lui donnera le pouvoir de voir dans une courte distance de l'avenir, ce qui lui permettra de prevenir l'attaque de Freeza contre la planète Vegeta. Malheureusement, il arrivera trop tard et ne pourra que devenir l'un des instigateurs de la résistance à l'oppression freezarienne. Lui et ses hommes se battront contre divers hommes de Freeza avant de finalement être complètement détruits de la main de Freeza. Pathétique.



Another Time : Gohan & Trunks

DIFFUSÉ SUR FUJI TELEBI AU PREMIER TRIMESTRE 1993
AUCUNE DIFFUSION PREVUE À LA TÉLÉVISION FRANÇAISE.

Un téléfilm un peu plus long (51 minutes) pour nous raconter la vie de Trunks dans un futur que les téléspectateurs sont loin de s'imaginer. C'est ainsi que nous sont présentés les morts de tous nos héros ; ça fait bizarre la première fois, car on s'attend à les voir se relever. Puis on voit l'entraînement qu'un Son Gohan adulte fait subir à un jeune Trunks un peu "perdu" dans ce monde complètement désolé, dans le genre "futur d'H.G.Wells". Bien entendu, comme tout téléfilm (y'en a que deux vous allez pas me contredire), la fin est assez pathétique, puisque Son Gohan mourrs dans les bras de Trunks, qui décidera alors de partir dans le passé pour faire ce que vous savez (voir la chronologie prévue à cet effet).

1 - Une O.V.A. ou encore O.A.V., c'est au japon une "Original Video Anime". Ce qu'il faut savoir, c'est qu'au Japon (et surtout depuis 1986) bon nombre de dessins animés sortent assez souvent vendus directement dans le circuit de la vidéo, sans passer par la télé ou le cinéma. Composés en majorité de 6 volets (Bastard, Dangaioh, Macross2), une série sous forme d'O.V.A peut aller jusqu'à 13 volets (Record of Lodoss War), voire même plus encore (Ginga Eyudensetsu).

2 - En anglais, "garlic" signifie "ail". D'où le jeu de mot utilisé pour nommer "Garlick Junior", une sorte de démon-vampire.

3 - À partir du numéro 3 - et ce sera de mise dans chaque film de Dragon Ball Z - Son Gohan sera sur le point de mourir lorsque Piccolo viendra à son secours de quelque manière que ce soit, en détruisant à chaque fois le méchant qui le menaçait.

4 - Il fut possible, pendant un temps, de trouver cette cassette vidéo chez quelques revendeurs, en Pal et doublée en anglais, malheureusement, nous venons d'apprendre que ces cassettes étaient illégalement faites à Hong-Kong et que donc, il s'agissait en fait de versions "pirates".

5 - Ça signifie en japonais "Le super Sayan de la légende". Je vous le dis, parce qu'ils le répètent plein de fois dans le film.

6 - Considérez ceci comme un "Super tournoi des gens les plus forts de la planète".

7 - Je vous le rappelle une nouvelle fois : les Sayans ne sont pas fondamentalement "bons". Ce sont de gros tueurs qui pillent les galaxies.

DRAGON BALL les Zeux vidéo

LES SURPLUS DE L'ARMÉE NIPPONE

C'est certain, lorsqu'une série animée marche très bien auprès des téléspectateurs, on trouve automatiquement son adaptation sur d'autres supports. C'est ainsi que Dragon Ball suivit le lot de toutes les autres bandes dessinées japonaises à succès, c'est-à-dire une adaptation en jeux vidéo (nous ne les connaissons pas tous).
Pour ce qui est des jeux, nous avons droit à des adaptations majoritairement sur deux supports, la Famicom (Nes japonaise) et Super Famicom (Super Nintendo japonaise) ; viennent ensuite la Megadrive et la PC Engine, très récemment entrées dans le cercle des consoles servant de supports à cet univers. Sachez que si les jeux sur Super Famicom, dont le thème est Dragon Ball, sont très faciles à trouver car importés régulièrement par les boutiques spécialisées, les cartouches sur Famicom sont quasiment introuvables et sont devenues de véritables "collectors".

DRAGON BALL
(DRAGON BALL, LE MYSTERE DU MAITRE-DRAGON)

1986, FAMICOM.

C'est un jeu sorti au Japon en novembre 1986, qui arriva sur Nes en France en 1990. C'est un petit jeu de combat-recherche, qui ressemble à Zelda dans son principe, mais qui est tout de même beaucoup moins recherché

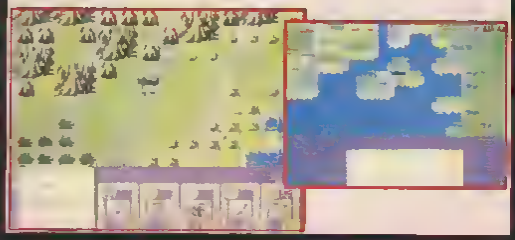
Vous trouverez, entre parenthèses, le titre [illegible] en France, ou dont le titre n'a pas été [illegible]

DRAGON BALL DAIMAO GYAKUSHU

(LE RETOUR DU GRAND ROI DÉMON)

BANDAI 1988, FAMICOM.

Un jeu de rôle sur console Famicom, datant d'août 1988, et qui ne présente d'intérêt que pour les collectionneurs fous fanas. Il n'a jamais vu le jour chez nous, ce qui fut bien dommage il y a quelquas années, mais n'a plus aucune importance maintenant.



DRAGON BALL GOKUH DEN

(LA LÉGENDE DE SON GOKUH)

BANDAI 1989, FAMICOM.

Encore et toujours un jeu de rôle, datant de novembre 1989, celui-là. Il retrace l'épopée de Son Gokuh jusqu'à sa maturité, et est équivalent au jeu cité juste au-dessus.

DRAGON BALL Z CHOGEKI SAYA-JIN !

(FRAPPEZ FORT, SAYANS !)

BANDAI 1990, FAMICOM.

Voici le jeu de rôle qui eut un immense succès au Japon, et qui servit ensuite de trame pour tous les jeux de rôle inspirés de Dragon ball Z qui suivirent, tant les options qu'il proposait à l'époque étaient fantastiques et nouvelles pour une console comme la Nes (Famicom).

DBZ, SAYA-JIN DENSETSU

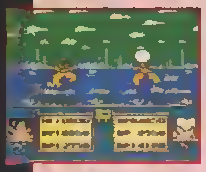
(LA LÉGENDE DES SAYANS)

BANDAI 1992, SUPER FAMICOM.

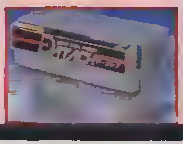
Ce jeu est assez connu de par chez nous, car même s'il ne fut pas importé officiellement en France, vous fûtes très nombreux à l'acquérir en import parallèle, lors de sa sortie en janvier 1992. Toujours pas prévu pour la France, ce jeu de rôle n'est en fait qu'une compil' des Dragon ball Z 1 et 2 de la Famicom.

DBZ SAIKAI, TENKAICHI BUDOKAI
(LA FIERE BATAILLE DU TENKAICHI BUDOKAI)

BANDAI 1992, FAMICOM.



Une nouveauté pour la console, car ce jeu propose de combattre des adversaires, mais aucun des personnages que vous incarnez ni de ceux que vous combattez n'ont de force propre. Ce jeu fonctionne avec un lecteur de codes-barres (Barcode Battler) couplé à la console, pour permettre aux héros de l'univers Dragon Ball de voir si Yoplait est plus fort que Milka, par exemple.



DBZ 2, SEISHIN ! FREEZA !
(FREEZA, LE DIEU QUI FAIT TREMBLER LA TERRE)

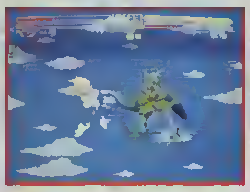
BANDAI 1991, FAMICOM.

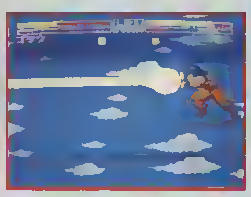
Aucune différence avec le jeu précédent, sinon qu'il s'agit de la suite, et que ce n'est donc pas tout à fait la même chose du point de vue du scénario, mais que pour la réalisation, c'est du kif-kif. Il n'est pas non plus sorti en France.

DRAGON BALL Z CHO BUTUDEN
(L'HISTOIRE DES SUPER BATAILLES)

BANDAI 1993, SUPER FAMICOM.

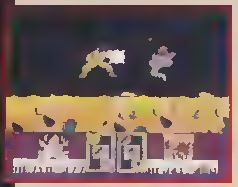
C'est le jeu de combat que tout le monde connaît et qui sortit en France quelques mois plus tard. Que dire de ce jeu, sinon que ce fut l'un de ceux qui furent les plus vendus, et donc les plus connus de cette année-là.

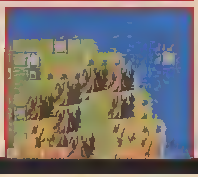




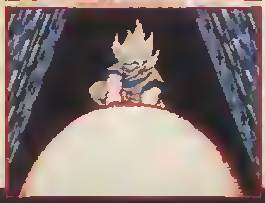
DBZ 3, NESSEN ! JINZONINGEN !
(LA BATAILLE FINALE DES CYBORGS)

BANDAI 1992, FAMICOM.





Toujours pareil désormais sur Famicom, on reprend les routines de l'ancien jeu de rôle et on colle de nouveaux ennemis et de nouveaux décors. Le scénario, lui, continue à suivre celui de la série, d'où l'intérêt pour les Japonais pour ce jeu : ils regardent l'épisode à la télé et le revivent ensuite sur leurs consoles, il y en a même, qui ont essayé de faire les deux en même temps.



DRAGON BALL Z GAIDEN : SAYA-JIN ZETSUMETSU KEIKAKU
(LES CHRONIQUES DE DBZ ; LE PLAN POUR L'EXTERMINATION DE LA RACE SAIENNE)

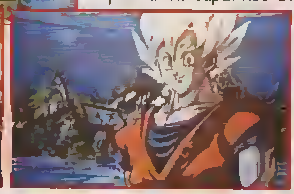
BANDAI 1993, FAMICOM.

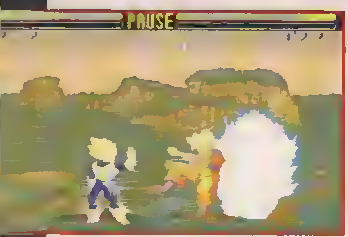
Toujours un jeu de rôle, mais celui-ci est entièrement différent des autres, tant sur le plan technique que du scénario. Techniquement donc, il ne reprend pas les mêmes routines que les précédents jeux sur Famicom, et est très certainement le meilleur de toute la série. Un dessin animé a d'ailleurs été spécialement créé pour servir de solution à ce jeu, c'est pas du luxe, ça, hum...

DRAGON BALL Z CELL TO KOGEKI DA

BANDAI 1994, 3DO

Il fallait que vous le sachiez, Bandai vient de signer la son second jeu sur 3DO. Après avoir supervisé Ultraman sur cette même console, il se met à l'adaptation de Dragon ball Z. Le principe est simple, vous devez taper sur Cell. Ce n'est pas un jeu de baston, mais une véritabloe simulation de Dragon ball Z, ou, armé d'un gant, vous devez frapper dans des coussins munis de capteurs, branchés à même la 3DO. Date de sortie non définitvie, et titre non-définitif aussi (pour rester dans le flou)





DRAGON BALL Z CHO BUTUDEN 2

BANDAI 1993, SUPER FAMICOM, VOIR LE TEST

DRAGON BALL Z BUYU RETSUDEN

BANDAI 1994 MEGADRIVE, VOIR LE TEST

LES BONNES BLAGUES DE MR TORI

Expliqué plus haut ou plus bas (il y en a partout !), l'entier panel des œuvres d'Akira Toriyama est toujours constellé de petites allusions, plaisanteries, références, voire même jeux de mots , pour vous qui voulez en savoir toujours plus, voici un petit guide pour les francophones qui seraient désireux de profiter pleinement de l'humour caché de Dragon Ball.

Dans la grande maison de la Capsule Corporation, nous avons Bulma , un bulma est un collant moulant qui sert aux femmes pour faire de la gymnastique, ce qui sied plutôt bien à un personnage dynamique et féminin. Vegeta, c'est sans commentaire, le personnage tout comme la planète portent le nom générique de "plante". Ooloo, le brave cochon, est une variété de thé japonais, et Yamcha (Yamucha en version phonétique) donne, une fois renversé, "Chamuya" qui signifie théâtre. Trunks, quant à lui, est le double de fils de Bulma (un vêtement, donc) et de Vegeta (plante) puisque son nom signifie à la fois en anglais "caleçon" et "tronc d'arbre" , quelle dualité !

Les Saya-Jin : c'est déjà plus compliqué. Nous allons devoir faire une analyse un peu détaillée en japonais. Dans cette langue, pour désigner un habitant ou une personne appartenant à une nation, on donne pour qualificatif sa nation ou son pays, et on lui adjoint "Jin" derrière. Ainsi, on aura Français = France-Jin, Japonais = Nihon-Jin, et saïen = Saya-Jin. Prenons maintenant Saya, qui ne veut rien dire, mais qui en l'équivalent du verbe japonais donne Yasaï, ce qui signifie légume , tout à fait logique pour les habitants d'une planète nommée Vegeta. Regardons un peu les noms de ces "hommes légumes" : "Vegeta" sans commentaires, "Kakarotto" qui signifie "Carotte", "Nappa" dont le nom est celui d'une variété de choux asiatiques, "Radits" le bon légume rose et blanc que l'on déguste avec du beurre. Pour "Broly", rajoutez la syllabe "co" entre le "o" et le "l", et vous aurez le résultat vous-même , "Thalès" inversé donne la phonétique anglo-japonaise (de Talessu, on passe à Salettu) donne "Salade" (prononcez "Salatt"), et enfin le père de notre héros, "Bodduck" donne en phonétique japonaise "Baddoku", ce qui, une fois les deux premières syllabes inversées, nous donne "Tabaku" ou encore "Tabac" , ha oui, le tabac est une plante !

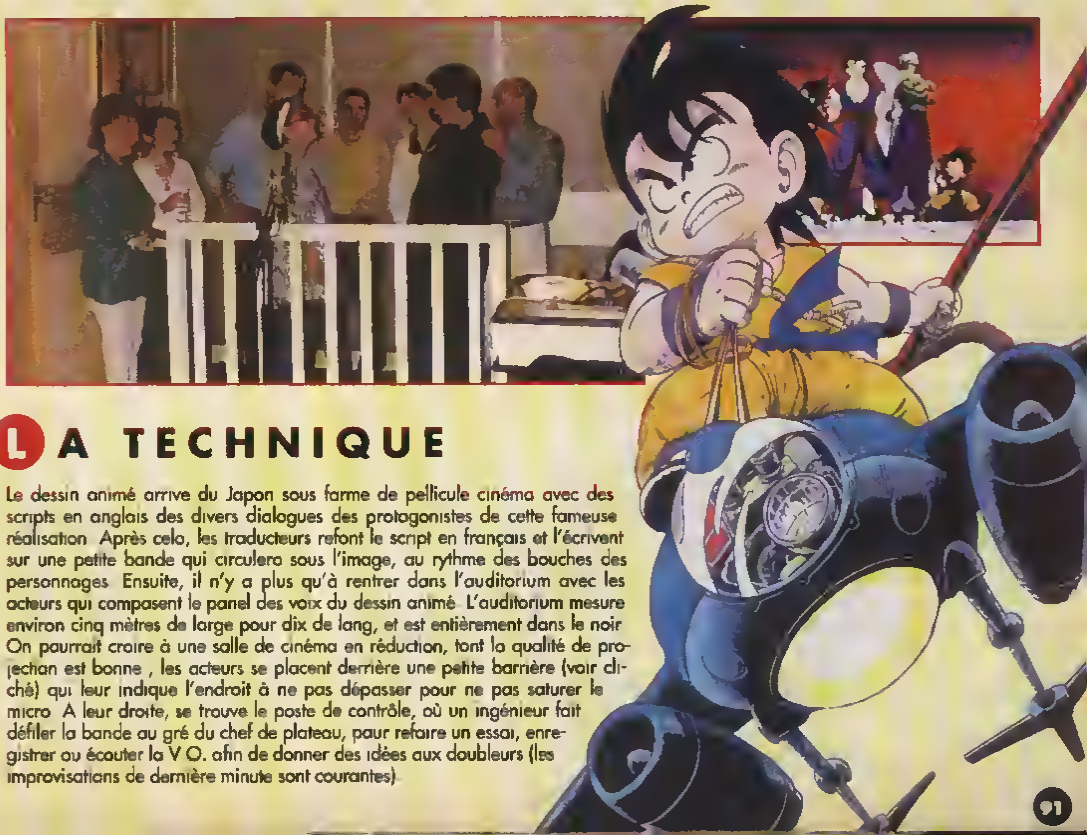
A la Roshi House, on a "Kame Sennin" (littéralement "Le maître spirituel des tortues"), et "Kuririn", dont le nom signifie "Onomatopée de cloche" et donc par extension "Clochette". Quant à "Lunch", grâce à sa double personnalité, elle signifie à la fois "Déjeuner" ("Lunch") lorsqu'elle est serviable et "Pendoron" ("Lynch") quand elle revêt sa personnalité de gangster ; il faut savoir tout de même que les Japonais ne font pas de différence phonétique entre "Lunch" et "Lynch", qui s'écrit chez eux invariablement "Ran'chi". Et enfin "Chaoz" : le chaoz est, en japonais, un ravioli à la viande. Un petit personnage tout blanc et un peu ridicule, donc.

SUITE PAGE 27

DRAGON BALL Le doublaZe

LES VÉRITABLES HÉROS

On se demande souvent comment il est passible de croire à la vie, la douleur, les joies et les haines de personnages qui finalement se résument à quelques feuilles de plastique celluloïd et une dizaine de grammes de peinture. Eh bien, c'est tout simplement grâce aux gens de l'ombre, à ces personnages qui ne se montrent pas, mais qui donnent vie à ces images en mouvements devant nous.
Qui sont ces gens, hum, te demanderas-tu, lecteur(trice) hagard ? Eh bien, tout simplement des doubleurs ; ce sont des personnes qui enregistrent, dans le cas de Dragon ball Z, par-dessus les voix japonaises, et que j'ai rencontrées dans le studio F d'AB Productions.



LA TECHNIQUE

Le dessin animé arrive du Japon sous forme de pellicule cinéma avec des scripts en anglais des divers dialogues des protagonistes de cette fameuse réalisation. Après cela, les traducteurs refont le script en français et l'écrivent sur une petite bande qui circulera sous l'image, au rythme des bouches des personnages. Ensuite, il n'y a plus qu'à rentrer dans l'auditorium avec les acteurs qui composent le panel des voix du dessin animé. L'auditorium mesure environ cinq mètres de large pour dix de long, et est entièrement dans le noir. On pourrait croire à une salle de cinéma en réduction, tant la qualité de projection est bonne , les acteurs se placent derrière une petite barrière (voir cliché) qui leur indique l'endroit à ne pas dépasser pour ne pas saturer le micro. A leur droite, se trouve le poste de contrôle, où un ingénieur fait défiler la bande au gré du chef de plateau, pour refaire un essai, enregistrer ou écouter la V.O. afin de donner des idées aux doubleurs (les improvisations de dernière minute sont courantes).

Ce jour-là, ils doublaient les premiers épisodes qui seront diffusés après les grandes vacances, à savoir lorsque les petits San Goten et Trunks participeront au tournoi des arts martiaux. Vous ne verrez ces épisodes que dans les trois mois à venir, ce qui est tout à fait normal, car lorsqu'on est doubleur, il faut toujours prendre de l'avance pour pallier à un accident possible (une angine vous ruine une carrière de doubleur)

LE DOUBLAGE ETAPES PAR ETAPES

1/ On choisit un passage long de 3 à 5 minutes ; puis celui-ci, une fois choisi, les doubleurs le regardent plus ou moins attentivement, afin de repérer leurs personnages et pour observer un peu leurs mouvements de lèvres et leurs temps de parole. Le passage est repassé plusieurs fois lorsqu'il y a plusieurs niveaux d'enregistrement. Les doubleurs ne retouchent que deux bandes, celle des bruits de fond (hé oui, écoutez-bien : parfois, parmi les bruits de foules,vous entendez "oui, vas-y !", etc) et celle des acteurs principaux. Le premier problème vient du fait que Céline Monsart double à la fois Chichi et Bulma. Ce qui fait que dans les scènes où elles parlent ensemble, il faut "squatter" la seconde bande de son.

2/ Après le premier passage du morceau sélectionné, on repasse le morceau avec, derrière la petite barrière blanche, les acteurs qui sont concernés par les personnages. La lumière rouge s'allume, et là, le festival commence. Il faut les voir s'exprimer comme de beaux diables, mimant les gestes de leurs personnages , c'est assez impressionnant finalement, lorsqu'on revoit des personnes s'exprimer avec les voix de héros maintes fois entendues.
Bien entendu, tout n'est jamais bon du premier coup, et il arrive parfois que les phrases de nos amis soient un peu longues par rapport au temps d'ouverture des bouches des personnages du dessin animé. Les prises sont refaites plusieurs fois ; parfois, ils se moquent les uns des autres, ou plaisantent sur leurs personnages (ce qui, à mon avis, justifierait largement la sortie en vidéo de bêtisiers du doublage de dessin animé) , tout ça pour vous dire que les comédiens sont très complices entre eux et que le plateau est animé par une certaine bonne humeur. On a parfois l'impression que leur voix est un jeu, et que c'est tout naturellement qu'ils deviennent les personnages. Une preuve de leur qualité d'acteurs.
Il arrive aussi que les chefs de plateau modifient les dialogues à la dernière minute. Sachez ainsi que le mot "juste" est à éviter au-delà de trois utilisations par épisode ; à éviter aussi les mots anglais comme "O.K." ou "yeah".

3/ Après cela, un second passage de bande pour faire les ambiances, style "cris de la foule" dans l'épisode qu'ils doublaient en ma présence. Pour ce faire, ils se réunissent tous derrière leur barrière, et ils se mettent à crier un peu n'importe quoi, mais quelque chose ayant toujours un rapport avec le contexte ("Vas-y ! Courage ! Assomme-le !", etc). Et c'est, je pense, à ce moment-là qu'ils se déchaînent le plus.

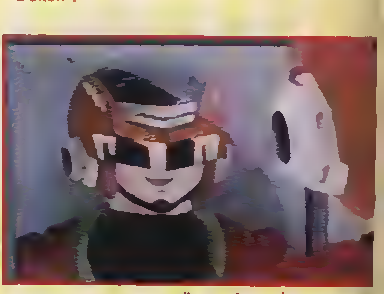
Voici une originalité qui demande un certain talent : les onomatopées. Ici, la doubleuse devra faire "flobelob" en même temps que Bulma à l'écran, et ceci au même moment où celle-ci remue la langue

L'une des principales raison des différences visuelles des génériques français et japonais : en effet chez nos amis japonais, les génériques sont beaucoup plus populaires que chez nous, et sont accompagnés d'un "Karaoke" ou plutôt des paroles, car derrière, ça chante quand même

4/ Et une fois tout cela réglé, on vérifie le résultat et on passe au passage suivant. Reprenez votre lecture au stade 1.

Après la séance, nous avons quelque peu discuté ensemble de la vie quotidienne du doubleur.

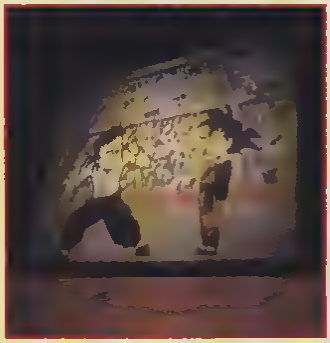
- Moi, je suis Philippe Ariotti.
- Bonjour ! Doubleur, c'est votre seul métier ?
- Non, pas du tout. Je suis avant tout un comédien, je viens du théâtre, mais il est vrai que ma principale activité est le doublage de séries.
- On retrouve votre voix ailleurs, non ? Je pense à d'autres séries animées.
- J'ai fait la voix de Pinacchio dans la série télé, ainsi que celle de Mowgli dans la série télé du "Livre de la jungle", et le méchant Argon dans "Nadia et le secret de l'eau bleue".
- Quelques séries "live", sinon ?
- Oui, bien sûr, j'ai prêté ma voix à des personnages de la Côte Ouest des États-Unis, et de Santa Barbara en particulier.
- Brigitte Lecordier, bonjour ! J'ai entendu dire que vous seriez allée au Japon pour rencontrer la "voix" originale de Son Gokuh ?



nouveau personnage, nouvelle voix. Ce sera donc Marc Lesser que vous entendrez à la rentrée sur nos écrans français lorsque Son Gohan adolescent, parlera

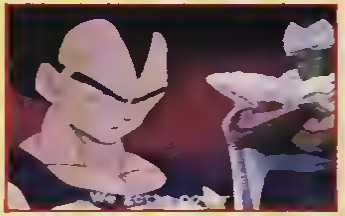
- Oui, tout à fait, j'ai été invitée à une émission genre "Sacrée soirée" pour rencontrer celle qui double mon personnage là-bas. Nous avons fait des traductions en simultané devant le public.
- Et les doubleurs japonais, ont-ils une meilleure technique que la nôtre ?
- Oh que non ! Contrairement à nous, ils n'ont pas la bande de textes qui défile sous l'écran, et se contentent de lire une feuille en même temps que le dessin animé se déroule, ce qui provoque souvent des "accidents", comme un personnage qui parle la bouche fermée par exemple.
- Mais dites-moi, vous êtes parfois reconnue en parlant dans la vie de tous les jours ?
- Tenez, à ce propos, j'en ai une bonne à vous raconter ..
- Au son de votre voix, je parie que c'est vous qui doublez Cell, non ? Mr Georges Lykan, je suppose ?
- Oui, tout à fait. J'ai une anecdote assez amusante : je devais me faire opérer à l'hôpital Kremlin-Bicêtre en octobre dernier, et là-bas, j'ai rencontré un médecin complètement fou de Dragon Ball Z et qui m'a donc reconnu à ma voix.

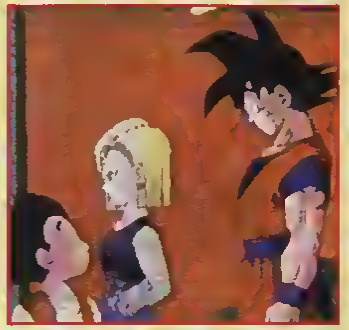
Les petites informations que vous voyez au bas de l'écran sont les indications à suivre par les doubleurs. Ici, il faudra faire des bruits de foule



Ici, c'est un peu flou, mais l'on peut voir le texte qui passe sous le personnage. C'est le moment où le doubleur parle pour le petit Trunks. Pas de chance, sur le cliché, il a la bouche fermée.

- Et vous avez discuté ensemble ?
- Oh que oui, il était vraiment assidu, et en connaissait même plus que moi sur la série , je me suis vraiment demandé si j'allais être soigné un jour, tant il discutait.
- Merci beaucoup de m'avoir accordé ces quelques instants !





CASTING

Son Goku : Patrick Borg
Chichi / Bulma : Céline Monsarrat
Narrateur / Cell / Gyniyu / La Tortue : Georges Lykan
Son Gohan ado/ado ! Trunks ado/ado : Marc Lesser
Son Gohan / Goku enfant / Gohan enfant : Brigitte Lecordier
Piccolo (Satan Pet'n Cœur) / Freeza / Tenshin Han : Philippe Ariotti
Krilin / Trunks enfant : Claude Chantal
Tortue Géniale : Pierre Trabaud
Yamcha / Vegeta / Commentateur sportif : Eric Legrand

LES BONNES BLAGUES DE MR TORI

SUITE ET FIN

Le Gynyu Tokusentai, l'armée spéciale des forces de Freeza n'est bonne qu'à nourrir les enfants le matin. La preuve en est que "Gynyu Tokuysentai" signifie "Armée spéciale force de Gynyu" mais "Gynyu" leur chef ayant un nom signifiant "lait", voici que cela devient "La brigade laitière" composé de "Rikkum" qui donne "Karimu" donc "Cream" (crème) "Batto" qui signifie "Batter" ou beurre "Jusu" donne "Juice" et "Garuda" donne, avec une inversion "Ogurud", dérive phonétique angle japonais de "yoghourt". Sensassant, non ?

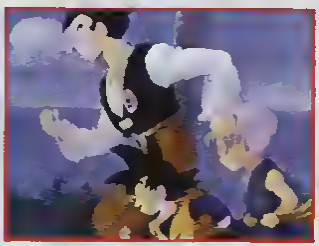
Le fameux "Freeza" Il n'est rien d'autre qu'un freezer, ce que nos amis de la télévision française ont capté sans le savoir en le nommant ainsi. Son père porte le nom de "Cold Daiô" qui signifie tout simplement "Le grand roi froid" "Kuure" lui, est phonétiquement pour les Japonais un "Cooler" qui dans le dialecte anglo japonais est un appareil à produire de l'air conditionné. On est plutôt froid dans la famille, vous ne trouvez pas?

Dans la famille Son je voudrais le père "Son Gokuh" signifie plusieurs choses. Tout d'abord il veut dire "Objet tombé du ciel" ce qui est vrai puisque c'est ainsi que son grand père adoptif l'a trouvé. Ensuite il y a dans ce nom plusieurs choses distinctes les unes des autres "Son" signifie aussi la déception et est aussi le prénom du roi des singes dans le romanne bouddhique. Et enfin phonétiquement il rappelle furieusement la "Sangeku" une grande guerre qui eu lieu dans le Japon médiéval. Le fils, "Son Gohan" veut tout simplement dire "Bol de riz de la famille Son" ou encore "Petit déjeuner". Le mère "Chichi" en japonais deux significations. Premièrement, "Le père" ou "Celui qui inspire la paternité". Ensuite "Chichi à Kure" signifie "donner le sein". Chichi est donc aussi le sein maternel.

Et pour finir voici le terrible "Cell" qui n'est que l'abréviation de "Cellaload" les planches plastifiées qui servent pour l'animation des dessins animés.

DRAGON BALL La conclu Z ion

Hé oui, sachez-le, toute les bonnes choses ont une fin et ce dossier aussi. Il est donc temps de conclure, en fait. Alors que penser de Dragon Ball après ce dossier, que penser d'une chose dont on a TOUT dit, hmm ? C'est bien difficile, je vous l'accorde. Je pense, pour ma part, que Dragon Ball suit une logique incontournable ; ou plutôt non, c'est son auteur qui la suit, plus exactement. Je m'explique : Dragon Ball étant une bande dessinée qui fêtera en novembre prochain ses dix ans, l'auteur a donc essayé logiquement de suivre un lectorat acquis lors des premiers épisodes de l'histoire ; c'est ainsi que ledit lecteur grandit ou fit des aventures, tout comme le héros, qui devient adolescent puis adulte, père de famille, tout comme pourrait le devenir n'importe lequel d'entre nous. L'identification n'est pourtant pas totale envers le personnage propre, mais à l'univers, si D'un humour omniprésent entre quelques scènes de combats plutôt comiques et débridées, on passe lors de la période au Son Gokuh est "adulte", à un mode plus violent d'expression, où la rigolade a pratiquement disparu, mais où le goût des combats est resté. On se retrouve alors dans un style presque "comics" où seuls les pouvoirs des différents protagonistes semblent être intéressants ; bien entendu, le scénario offre des rebondissements de plus en plus recherchés, vu l'âge de plus en plus avancé des lecteurs. Mais il y a aussi une période de transition : celle où les ados, devenus adultes dans leur tête, sont las de combats sans fin dont la justification est nulle. Il leur faut alors du renouveau, de la dérision, du second degré, comme seuls les premiers épisodes de Dragon Ball leur en offraient lorsqu'ils étaient petits, et qu'ils regardaient tout cela d'un autre œil (1). Cet œil critique de l'adulte, qu'ils ont acquis au fur et à mesure de leurs lectures de cette bande, de ses débuts jusqu'à maintenant. C'est pourquoi on trouve actuellement, dans ce qui est paru récemment au Japon, un retour au source, où la parodie et l'autodérision sont de mise. Il suffit de voir Son Gohan faire sa crise d'adolescent (2) en jouant les justiciers ratés, dans une tunique digne du plus ridicule des héros masqués de feuilletons live japonais, ou encore l'incroyable force des petits Son Goten et Trunks (7 et 6 ans) qui dépassent leurs aînés en puis-



sonce, sans avoir l'expérience de ces derniers. La boucle est bouclée, et à ce stade, on se demande si on n'est pas en train de relire une planche s'autoparodiant dans une gigue endiablée de personnages de plus en plus loufoques. En dix ans, les personnages de la bande dessinée sont assimilés et familiers aux lecteurs, on les retrouve désormais dans des situations quotidiennes (ce qui fait relativement plaisir aux lecteurs), parti pris dans cette "grande famille" qu'est Dragon Ball. Alors qu'aujourd'hui les fans de Japanim' se sont retranchés dans deux camps : les fans absolus de Dragon ball Z qui n'aiment que ça et qui ne jurent que par Son Gokuh, et les autres qui méprisent les premiers, avides de violence et de cheveux jaunes. Où se placer dans ce contexte ? Il est vrai que l'univers violent de Dragon Ball et surtout Dragon Ball Z, attire beaucoup d'adolescents de 12-15 ans qui ont pris la série "en retard". Du plutôt qui sont nés en retard, et qui tombent maintenant, vu leur âge, en période de "j'aime le sang", alors que cette période touche à sa fin dans Dragon Ball. Blâmer les gagabdiliens (terme usité pour nommer lesdits barbares), et par la même occasion rejeter ses origines ? Toriyama est un excellent auteur, il n'y a pas de doute là-dessus, mais qui a fini par acquérir un style plus commercial ; n'oublions pas tout de même qu'il publia d'autres séries que celle de Dragon Ball de 1987 à nos jours, parfaitement inconnues pour nous. 1989 étant la période où Dragon Ball devenait plus violent qu'auparavant, il continua à s'exprimer vraiment au travers d'autres œuvres plus ciblées, telles que MameJiroKun ou encore Lady Red (ce dernier est à mourir de rire). Je n'irai donc pas jusqu'à suivre l'avis de certains critiques d'art japonais, membres du "Akira Toriyama Exhibition Comitee", avançant qu'Akira Toriyama est le nouveau Tezuka (3), mais je dirais plutôt qu'il a, et c'est vrai, introduit de nombreux nouveaux éléments dans la bande dessinée japonaise. Le coup des lignes obliques pour simuler le mouvement, c'est lui ; les cadrages rythmant l'action des combats, c'est lui. Et c'est d'ailleurs tellement bien fait, que l'on se surprend parfois à lire une page plus vite qu'une autre, car une action rapide s'y déroule : c'est bien là la preuve d'un certain talent.

Sachez donc, lecteurs, que Dragon Ball n'a pas toujours été ce qu'il est actuellement, et que cette suite de combats ne compose pas l'élément unique, voire essentiel ; vous savez très certainement (plus ou moins) que Dragon Ball est une série culte en France, et qu'elle est le symbole de la japanisation des loisirs des jeunes. Alors, bien sûr, on se plaint de ces héros japonais qui envahissent la télé et qui valent l'esprit de nos jeunes. Seulement, il faut savoir une chose, c'est que depuis une dizaine d'années, mis à part les héros japonais, on n'offre aucun concept-type ciblé pour les adolescents. Les ados se retrouvent sans héros, et sont donc obligés, plutôt que de lire le "Spirou" du petit frère ou le "Lovecraft" du père, de se rabattre sur ce qu'on leur propose d'ailleurs avec nez : des dessins animés japonais, ciblés pour

Voici la pochette du CD contenant les musiques et le générique (version japonaise), en attendant la CD-BOX qui sera disponible à la sortie du magazine

adolescents. Il serait plutôt temps, en France, qu'on se mette à réfléchir sur la vraie nature des dessins animés japonais : ce que nous importons en France n'a rien à faire dans des émissions pour les enfants. Dans ces dessins animés où des sujets comme des plaisanteries portant sur le sexe (4) ou un monde régi par la violence (5) sont omniprésents, il n'y a pas de place pour les moins de 12 ans. Télérama et compagnie ont tout faux. Le véritable problème ne vient pas de la violence de ces dessins animés, mais du fait qu'en France, "dessin animé" soit un terme générique pour désigner un programme télévisé destiné aux jeunes enfants.

Prenez connaissance enfin du fait que même si Dragon Ball Z est le fer de lance de la japanimation en France, c'est une série qui ne représente pas 1% de la culture japonaise sous cette forme de media que sont la bande dessinée et le dessin animé. Ne vous arrêtez pas aux produits estampillés Dragon Ball Z (6), allez chercher plus loin, laissez-vous tenter par d'autres thres et méfiez-vous des opportunistes. Qui sait, peut-être trouverez-vous avant tout le monde le prochain truc qui fera encore plus fureur que Dragon Ball Z en France. L'état dans lequel vous serez alors sera indescriptible de jouissance, je peux vous l'assurer. C'est en tout cas ce que j'ai ressenti en 1986 devant mon premier volume en japonais de Dragon Ball. C'est pourquoi, en espérant vous avoir intéressé avec ce dossier sur l'univers de Dragon Ball, Dragon Ball Z, son auteur Mr Akira Toriyama et (un petit peu) sur le problème de l'animation en général, je vous remercie de m'avoir lu jusqu'au bout.

(1) Regardez avec un œil critique et analyste les premiers épisodes BD de Dragon Ball... vous serez surpris par la féroce critique faite au monde moderne et par les préoccupations quotidiennes de la société qui y sont traitées.

(2) Le lecteur arrivé pile dans la moyenne d'âge du lectorat de Dragon Ball doit avoir entre 16 et 23 ans. C'est la période où il peut rire des mésaventures de ce pauvre ado de Son Gohan auprès des filles et de ses rêves ratés... ceux du héros masqué qui suscite l'admiration de tous. Tout ce que le lecteur pourrait vivre ou rêver lui même d'ailleurs.

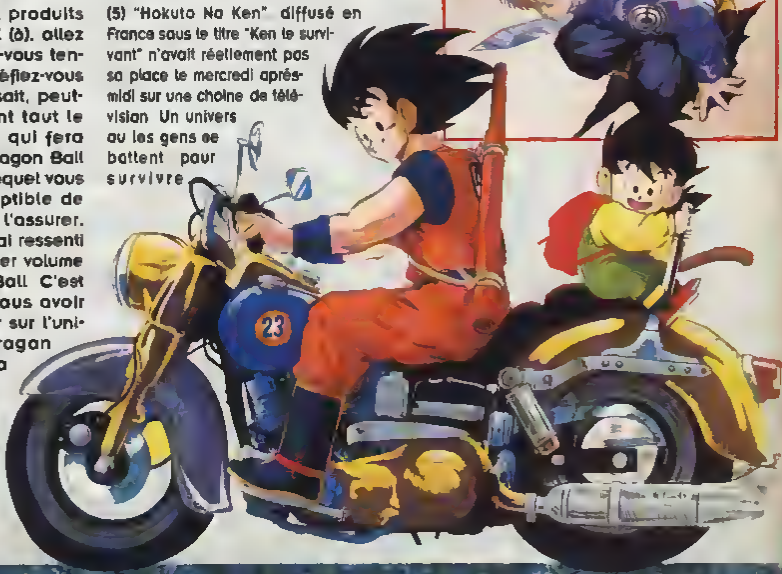
(3) On peut considérer Ozamu Tezuka comme le premier dessinateur de véritables mangas au Japon (Tetsuwan Atom date de 1951), car il s'y mit juste ou sortir de la guerre. Il est en quelque sorte considéré comme le Hergé-Uderza-Pratt de là-bas. Son œuvre la plus célèbre fut aussi la première : "Tetsuwan Atom" connu chez nous sous le nom d'"Astro le petit robot". Sans lui, l'animation et le manga ne seraient certainement pas ce qu'ils sont aujourd'hui, un peu comme ce que les Beatles sont au Rock & Roll. Il a quitté cette Terre en 1989.

(4) "City Hunter", diffusé en France sous le titre "Nicky Larson", présente les aventures d'un "privé" très amateur de sexe et de jolies femmes. Bien entendu, on ne le voit jamais faire d'avances sérieuses et de plaisanteries graveleuses en France. Désormais, sachez que dans un épisode que vous verrez en français, vous entendrez le héros inviter une fille au restaurant végétarien ; alors que dans la V.O., il l'invite à une partie de jambes-en-l'air dans un love-hôtel...

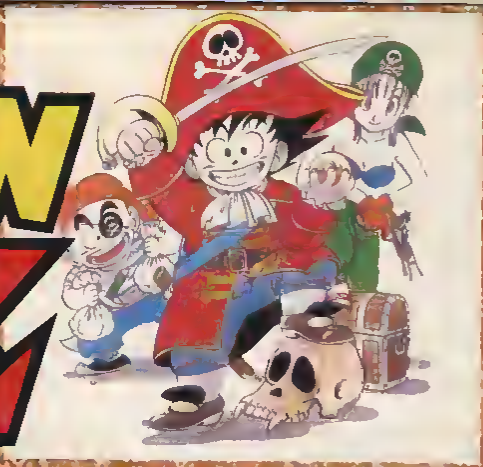
(5) "Hokuto No Ken" diffusé en France sous le titre "Ken le survivant" n'avait réellement pas sa place le mercredi après-midi sur une chaîne de télévision. Un univers où les gens se battent pour survivre comparable à celui de "Mad Max", en bien plus gore. Excellent dans son scénario et son approche de la violence/survie, mais très peu adapté auprès d'enfants qui, manifestement, ne comprennent pas grand chose à la portée du dessin animé.

(6) Cette année, l'animation japonaise a fait un boom supplémentaire du côté des hommes de profit. Voici donc la raison numéro un de la présence de cette conclusion : apprendre aux consommateurs/fans français à ne pas se faire entuber par des produits estampillés "Japan". 1994 sera l'année de l'opportunisme, alors je vous en prie, faites attention à vos sous, beaucoup de gens vont vous prendre pour des vaches à lait. Adressez-vous à des spécialistes, méfiez-vous des boutiques ouvertes depuis quinze jours et proposant plus de news que les "vieux" sur le créneau ; à bon entendeur.

(7) Vous avez vu un seul (7) dans le texte vous ? Pas moi, donc vous n'avez rien à faire ici. Non mais alors... incroyable, ça !...



DRAGON BALL Z



Vient alors enfin le fabuleux moment de la mise en vente dans toute la France, pour vos fils, filles ! Il ne reste plus qu'à prendre votre conséquente liste des boutiques où vous pourrez vous fournir. Les vidéos de Dragon Ball Z, Dragon Ball Z, les nouvelles, actuellement disponibles dans quelques boutiques, elles pour les filles, sur le système NTSC et dans les VHS. C'est à dire en japonais. Pour les collant Jaz Ebrodes, Nouvelles, elles sont vendues en japonais et se lisent en japonais. Mais, il faut y voir un mal (de tête ou gourde) ? Quant aux goodies Dragon Ball Z, Kaiba, elle non elles n'affirment rien qu'au contraire soient sous les plus jouantes. Elles sont japonaises !!! Les T-shirts sont japonais. Donc ne se lamentez pas si le texte dans les qu'elles et qu'ignorant. Les spécialistes choisissent de fantasy, mais comme au Japon, et les T-shirts se portent de la jeunesse, pour entrer les jeunes. Mais quand rien est prononcé.

Salons
15, rue Ballomé
33000 Bordeaux
Tél. : 56 44 23 08

Boutiques de la Capitale
16, rue des Abbesses
75018 Paris
Tél. : 42 49 12 69

Bachelier
81, rue du Commerce
37000 Tours
Tél. : 47 21 36 49

Aéropostale
23, place Louis XI
45000 Orléans
Tél. : 38 68 11 9

Alphonse K.
Galerie Lyon d'Or,
36, place d'Arbon
51100 Reims
Tél. 26 88 42 38

Jonathan's world
81, rue Nationale
59800 Lille
Tél. : 20 06 51 51

Lapidis
16, rue Lavoisier
84000 Pau
Tél. : 59 27 16 89

Allure & Co
2, rue Saint Siagre
06300 Nice
Tél. : 93 80 63 58 / 93 98 28 16

Colonels Jeunesse
11, place du Général de Gaulle
13001 Marseille
Tél. : 91 33 48 17

Ah, rue de Parade
13006 Marseille
Tél. : 91 33 33 44

Corps & Chemin
"La parenthèse"
27, rue des Trois Mages
13006 Marseille
Tél. : 91 42 91 07

La Belle Poule
4, rue de la Couronne
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 42 20 61 67

I.S.S.
11, rue des Propellers
30400 Nîmes
Tél. : 66 67 84 67

Fromagerie
9, rue de Tyre
31000 Toulouse
Tél. : 61 23 7 28

Bertrand
249, rue Sainte-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 56 39 48 79

Aimée
1, place de Verdun
69002 Lyon
Tél. : 78 37 54 81

Boutique d'ici & là
29, rue Louis-le-Grand
69001 Lyon
Tél. : 78 37 49 19

Nine Collection
22, rue Roy
69001 Lyon
Tél. : 72 75 95 76

Allure
6, rue Clichy
75009 Paris
Tél. : 45 54 67 36

Au rue Monsieur le Prince
75006 Paris

Kenzo
6, rue E. Jolin
75013 Paris
Tél. : 46 34 18 31

Jonas
18, rue des pyramides
75001 Paris
Tél. : 42 96 81 79

Kaporal
22, rue Tibi
75001 Paris
Tél. : 41 19 18 68

Mandalo
35, rue Faidherbe
75011 Paris
Tél. : 43 72 71 65

Cartoons
39, rue Keller
75011 Paris
Tél. : 47 00 19 38

Mangas
44, avenue d'Ivry
75013 Paris
Tél. : 45 86 15 64

Manga Shop
31, rue de Tolbiac
75013 Paris
Tél. : 45 85 75 84

Tokyo City
2, rue Sainte-Anne
75001 Paris
Tél. : 42 61 08 71

Lumière d'Asie
7, rue de l'Ecole
75005 Paris
Tél. : 01 71 07 10

Nouveau réalisé par Greg et Lirou, les fabuleux journalistes à qui rien ne fait peur. On leur avait [illegible] avant ou remarqué un gars, c'est que Lirou lui a allongé un coup, et quand c'est une fille, c'est [illegible] écrit par Greg et Lirou avec l'aide de Yann Brun-Jouan, [illegible], Jérôme Lavardin, Georges Lykos, [illegible] Toriyama, Tyler From Antarctic, Nicolas le B.S., Brigitte Lavardin, Georges Lykos, [illegible] alternants sonoires) Bandai France, Swift Gaze, Pier Video Boy Ada, Emmanuel Marre [illegible] Toriyama Glénat, et évidemment Akira Toriyama, l'auteur sans qui toute la [illegible] vous explose à plein de dangers. Mr Lirou est habillé par sa maman.


DRAGON BALL Z
© AB Productions 1994
Joypad

JOYPAD 31

le mag des consoles

Joypad

N°31 • 30 FRANCS

MAI 1994

RÉVÉLATION ! LES 3 CIRCUITS CACHÉS DE VIRTUA RACING

ECTS DE LONDRES TOUTES LES NOUVEAUTÉS DU SALON

FABULEUX ! TOUT DRAGON BALL EN 32 PAGES DÉTACHABLES

DOCPAD VOUS DÉVOILE LA SATURN ET LE SUPER GAME BOY

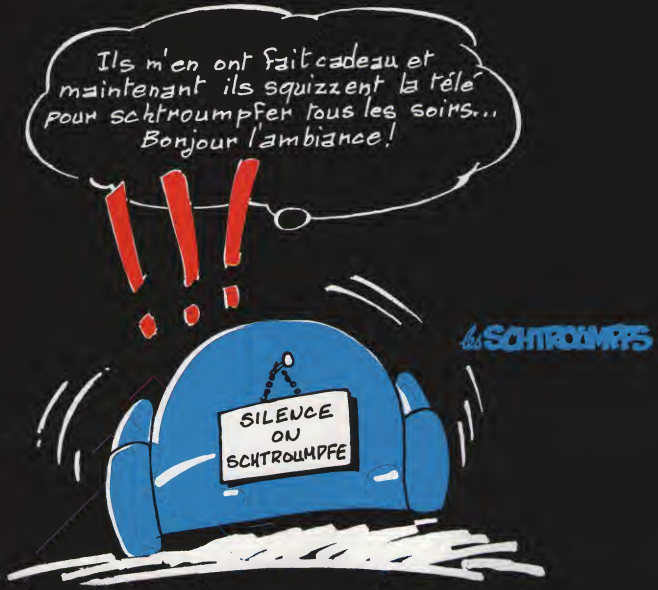
T 4161 - 31 - 30,00 F

+2 POSTERS DBZ

EN DIRECT DU JAPON : LES HITS DE DEMAIN !

FINAL FANTASY 6 (SFC) • SUPER METROID (SFC) • DRAGON BALL Z 2 (SFC)
ROMANCING SA.GA. 2 (SFC) • DRAGON BALL Z (MD) • MARIO & WARIO (SFC)

JOYPAD N°31 • BELGIQUE 195 FB / SUISSE 9 FS / CANADA 6,95$ / PORTUGAL CONT. 600 ESC / ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45


Ils m'en ont fait cadeau et maintenant ils squizzent la télé pour schtroumpfer tous les soirs... Bonjour l'ambiance!
SILENCE ON SCHTROUMPFE
les SCHTROUMPFS

...c'est trop dur pour les parents !!!

Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game Boy et bientôt sur Super Nintendo et NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.

Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :

3615 INFOGRAMES*

OU APPELLE AU

36.68.30.20*

*2,19F la minute

© Peyo

Licensed through I.M.P.S.

communication globale d'entreprise

L'ÉDITO

ATARI... RA OU RIRA PAS ?

En ce mois de mai 1994, c'est la cinquième fois que Mykaïa consacre son dessin du sommaire aux aventures de notre Père Noël qui n'a toujours pas trouvé les Jaguar d'Atari.

Rappelez-vous, en décembre dernier nous consacrions notre une à la Jaguar : nous revenions alors de New York où, présentée officiellement à la presse mondiale, la bête nous avait enchanté par ses caractéristiques techniques ébouriffantes. Ce n'était pas là un coup d'esbrouffe puisque le lancement officiel de la machine sur le territoire européen était annoncé pour mars 1993 et nous avions eu entre les mains une machine définitive avec son emballage du commerce. Pas un prototype dans une caisse en bois, non, une véritable console qui ne semblait plus qu'attendre que les développeurs se penchent sur elle pour qu'elle exprime tout le talent enfoui dans ses entrailles.

Depuis, nous sommes dans l'expectative. Les nombreux joueurs qui avaient déposé un chèque de caution dans les magasins ont repris leurs billes et les exemplaires de démonstration qui tournent dans les FNAC parisiennes sont bien esseulés parmi les rayonnages de Megadrive et de Super Nintendo.

Mais que fait Atari ?

Chez nous ? Pas grand-chose puisque la représentation française du constructeur n'existe plus, la logistique pour l'hexagone étant maintenant gérée depuis l'Angleterre. Les gens d'Atari UK nous affirment que la version européenne de la Jaguar est désormais terminée. Ainsi quelques machines répondant aux normes françaises seraient vendues dans certaines boutiques spécialisées.

Ah bon.

Et l'arrivée massive des consoles en magasin serait prévue pour... septembre au mieux. En tout cas, c'est sûr, en décembre nous coulerons sous le nombre des consoles de jeux frappées du logo d'Atari.

Merci Atari. Autant le dire tout de suite, la console 64 bits n'aura qu'une année de retard. Et si ses ventes américaines ridiculisent, paraît-il, celles de la 3DO, et si chaque jour de nouveaux éditeurs annoncent de nouveaux développements pour la Jaguar, nous commençons sérieusement à piaffer d'impatience.

Les joueurs qui voyaient dans cette console une vraie machine de jeu proposée à un prix très attractif en viennent à se demander si, finalement, ils ne vont pas continuer à économiser et attendre la future Nintendo ou tout simplement s'acheter une 3DO. Cette machine "au standard mal défini" qui faisait tant rire Jack Tramiel, le boss d'Atari.

Amis joueurs, continuons donc à nous amuser sur nos "petites" consoles 16 bits, nous verrons bien qui d'Atari ou de 3DO rira le dernier.

Robby

JOYPAD DÉMÉNAGE !

Les ascenceurs étaient tout le temps en panne, les fenêtres ne se s'ouvraient pas et les voisins ne nous supportaient plus... Greg n'avait plus de place sur les murs de la rédac' pour afficher ses posters de DBZ, Trazom râlait parce que nous captions mal les retransmissions en direct des grands prix de F1, Tonton Stef' ne savait plus où ranger ses classeurs d'astuces venant des quatre coins du monde, TSR nageait dans les milliers d'enveloppes dessinées reçues chaque mois et Olivier (alias Docpad) voulait une pièce pour lui tout seul qu'il pourrait tranformer en atelier à customiser les consoles... Pour toutes ces raisons, nous avons décidé de déménager ! Nos nouveaux locaux sont plus grands, plus beaux, sans voisins et au rez-de-chaussée ; inutile de vous dire que ça va être la foire en permanence. Voici donc notre nouvelle adresse à compter du 1er mai 1994 :

JOYPAD
IMMEUBLE OMEGA
10, RUE THIERRY-LE-LURON
92300 LEVALLOIS PERRET

LE MENU

LA PHRASE

"Les premières consoles de jeux, proposées par les marques Nintendo et Sega, ont vécu. Ces petites bandes dessinées au graphisme primaire doublées d'une bande son quasi hypnotique représentent désormais la préhistoire des vidéo-games."

Guy Dutheilin
Le Monde
Radio-Télévision du dimanche 10 avril 1994

LE DESSIN

LES TESTS

GAME GEAR

MEGA CD

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

IMPORT

JOYPAD N°32 SERA EN KIOSQUE LE VENDREDI 3 JUIN 1994

Le jeu du mois : Virtua Racing de Sega sur Megadrive.

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS PARIS B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron, 92300 Levallois-Perret
Tél. : (1) 41 34 85 00
Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Lavenieur, Pierre Sissmann. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann. Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Robert Farbe (Robby)
Direction Artistique: Alain Langlois
Maquette : Lines, Djima Merah, Michel Desangles, Marc Grassiano, Corinne Bismuth
Coordination technique : Philippe Abitbol
Correcteur-reviseur : Simone Audisseau
Illustrateur : MYKAIA
Publicité : Isabelle Weill
Tests : Jean-François Morisse (TSR), Olivier Prezeau, Grégoire Hélal (GREG), Nini Nourdine (TRAZOM).
Trucs & astuces : Sleph
Correspondant au JAPON : Ken Ogasawara
Correspondant UK : Derek Dale, Fuente
Abonnement et anciens numéros. Téléphone : (1) 44 69 44 99
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : PPO, Photosence Systeme, Integraal
Imprimé par Bradford Graphique
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine.

Commission paritaire N° 73360.
Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p29. Partner Press, rue Charles-Parente, 11 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0593879-67
JOYPAD: 1 an (11 n°), 1 490 FB
Ce numéro comporte un poster en pages centrales Dragon Ball Z © 1994 A.B. Productions/BANDAI.
Illustration de couverture : Dragon Ball Z © 1994 A.B. Productions/ Shueisha/Toei animation co.Ltd/Fuji Television/Animatique.

PLAYER GAME

SUPER NINTENDO (Europe)

CONSOLE AMERICAINE	1045	**950**
CONSOLE EUROPEENNE	825	**750**
ACTION PRO REPLAY	435	**395**
X TERMINATOR	273	**229**
ADAPT. SFX	153	**139**
MANETTE SUPER 4	97	**88**
ASCII PAD	182	**165**
SUPER ADVENTAGE	391	**355**
MULTITAP	275	**250**
ACTRAISER 2 (US)	545	**485**
ADV. OF DR. FRANKEN	443	**399**
AERO THE ACROBAT	487	**439**
ALADDIN	479	**435**
CHAMPIONSHIP POOL	487	**439**
CLIFF HANGER	465	**419**
COOL SPOT	421	**379**
DAFFY DUCK	487	**439**
EMPIRE STRIKES BACK (US)	450	**405**
EQUINOXE	432	**389**
FATAL FURY 2 (US)	714	**649**
FLASHBACK	421	**379**
F1 POLE POSITION	509	**459**
HUMANS	454	**409**
JOHN MADDEN 94	432	**389**
JURASSIC PARK	454	**409**
LAMBORGHINI	512	**465**
LAST ACTION HERO	465	**419**
LE COBAYE/LAWNOWERMAN	443	**399**
MARIO ALL STARS	339	**305**
MARIO KART	428	**389**
MEGAMAN X (US)	549	**499**
MIGHT AND MAGIC 3	599	**545**
MIGHT AND MAGIC 2	534	**485**
MORTAL COMBAT	421	**379**
MR NUTZ	429	**390**
NBA JAM	582	**529**
NHL PA HOCKEY 94	538	**489**
RANMA1/2 2	454	**409**
ROCK'N ROLL RACING	421	**379**
SKYBLAZER	432	**389**
SUNSET RIDERS	487	**439**
SUPER AIR DIVER	487	**439**
SUP. BOMBERMAN	410	**369**
SUPER TURRICAN	439	**399**
T2 ARCADE	432	**389**
TOP GEAR 2	490	**445**
VAL D'ISERE	512	**465**
WOLFENSTEIN 3D	509	**459**
WORLD CLASS RUGBY	512	**465**
YOUNG MERLIN	454	**409**
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	487	**439**

SUPER FAMICOM

ALCAHEST	554	**499**
ARDILIGHT FOOT	554	**499**
ASTRAL BOOT 2	632	**569**
BRAIN LORD	694	**625**
DESERT FIGHTER	598	**539**
DRAGONBALL RPG	394	**355**
DRAGONBALL Z3	654	**589**
FATAL FURY 2	598	**539**
RUSHING BEAT 3 SHURA	554	**499**
FINAL FANTASY 6	765	**689**
FX TRAX	TEL	**TEL**
GOEMON FIGHT 2	554	**499**
JOE ET MAC 3	576	**519**
KING OF DRAGONS	632	**569**
LEGEND OF GAÏA	554	**499**
MACROSS	598	**539**
MEGAMI MENSEI 2	632	**569**
MUSCLE BOMBER	632	**569**
NINJA WARRIOR	576	**519**
RANMA 1/2 4	654	**589**
ROCKMAN SOCCER	598	**539**
SAILOR MOON R	598	**539**
SD GUNDAM	627	**565**
SLAM DUNK	627	**565**
SONIC BLASTMAN 2	632	**569**
SUPER BOMBERMAN 2	565	**509**
SUPER METROID	632	**569**
TETRIS BATTLE GARDEN	632	**569**
WORLD WIDE SOCCER	598	**539**
YUYU HAKUSHO	627	**565**

CONTACTEZ-NOUS AU 83.20.59.88

POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

2 TARIFS DANS LE CATALOGUE :

PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS
PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT

JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER

La solution pour dépenser moins

MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2189	**1990**
CDX PRO	414	**376**
BATMAN RETURNS	424	**385**
DOUBLE SWITCH	Tél.	**Tél.**
DUNE (US)	468	**425**
ECCO LE DAUPHIN	433	**390**
GROUND ZERO TEXAS	424	**385**
JAGUAR XJ 220	424	**385**
MORTAL COMBAT	439	**399**
MICROCOSM	439	**399**
NIGHT TRAP	468	**425**
SILPHEED	433	**390**
SONIC	468	**425**
WONDERDOG	424	**385**

Des jeux neufs, rien que des jeux neufs

NEO GEO

CONSOLE	2199	**1999**
JOYSTICK	545	**495**
MEMORY CARD	254	**231**
ART OF FIGHTING 2	1683	**1530**
FATAL FURY SPECIAL	1683	**1530**
FATAL FURY 2	1353	**1230**
MIRACLE ADVENTURE	1683	**1530**
SAMOURAI SHOWDOWN	1683	**1530**
WORLD HEROES 2	1173	**1066**

3 DO

CONSOLE + CRASH'N BURN	6589	**5990**
LEMMINGS	545	**495**
MAD DOG MAC CREE	545	**495**
MICROCOSM	545	**495**
NIGHT TRAP	545	**495**
TOTAL ECLIPSE	545	**495**

MEGADRIVE (Europe)

CONSOLE MD 2	869	**790**
4 WAY PLAY	279	**249**
ADAPT. 60 Hz	109	**99**
ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.	164	**149**
ADAPT. K7 JAP.	86	**78**
ACTION PRO REPLAY	404	**367**
JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS	189	**172**
MANETTE INFRA ROUGE	307	**279**
ALADDIN	427	**385**
BATMAN RETURNS	219	**199**
CASTELVANIA	438	**395**
COOL SPOT	424	**385**
DRAGONBALL Z (JAP)	538	**485**
DRAGON'S REVENGE	427	**385**
ETHERNAL CHAMPION	521	**469**
FATAL FURY	374	**340**
FIFA SOCCER	416	**375**
FLASHBACK	416	**375**
GAUNTLET 4	433	**390**
JOHN MADDEN 94	451	**410**
KID CHAMELEON (JAP)	94	**85**
LANDSTALKER	451	**410**
LOTUS 2	451	**410**
MORTAL COMBAT	439	**399**
NBA JAM	487	**439**
NHL HOCKEY 94	451	**410**
PGA EUROP. TOUR GOLF	424	**385**
PIRATES GOLD	505	**459**
SENSIBLE SOCCER	383	**345**
SHINOBI 3	383	**345**
SONIC 3	498	**449**
SONIC SPINBALL	383	**345**
STREET FIGHTER 2'	516	**465**
STREET OF RAGE 3 (JAP)	490	**445**
THUNDERFORCE 4	384	**349**
TOE JAM EARL 2	451	**410**
TOURNAMENT FIGHTER	427	**385**
VIRTUA RACING (JAP)	599	**539**
WINTER OLYMPICS	490	**445**
WWF ROYAL RUMBLE	486	**442**
ZOOL	451	**410**

Vente par correspondance : Tél. 83 20 59 88 - Fax 83 20 59 34

PLAYER GAME

Magasin à Nancy : Passage Bleu - 54000 NANCY - Tél. 83 32 39 79

Le paiement en 4 fois ne vous intéresse pas ?
Le prix n'est pas important pour vous ?

ALORS TOURNEZ VITE CETTE PAGE !!!

Génial — *Promotion du mois*

Vous achetez 3 cassettes
Nous vous faisons
une remise de 15 %
sur la 4ème.

Super

Pour l'achat de
2 jeux SNES
l'adaptateur 60 Hz à **105 F**

Pour l'achat de
2 jeux MEGADRIVE
l'adaptateur 60 Hz à **77 F**

LIVRAISON 24 heures chrono par Jet Services

Bon de commande à retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex - Tél. 83 20 59 88

Date de la commande : ...../...../1994
Nom - Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tél. : .....

Je joue sur : ☐ SNES ☐ MEGADRIVE ☐ MEGA CD ☐ NEO GEO ☐ 3 DO ☐ FAMICOM

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL	
FRAIS DE PORT* : - JEUX 30 F - CONSOLE 60 F	
TOTAL A PAYER	

MODE DE REGLEMENT

Je paye au comptant ☐

☐ CB N°___/___/___/___ Expire : __/__

Signature

☐ Chèque

☐ Contre remboursement

Je paye en 4 fois ☐
Soit 25 % à la commande
et 3 mensualités égales le 5 de chaque mois*

CEE et DOM TOM : Jeux : 50 F - Consoles : 90 F

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
Dans la limite des stocks disponibles.

*sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance

DESSINATOR MANIA

RETOUR A ENVELOP-PAD CITY

James l'avait bien vu. Les enveloppes se multiplioient chaque jour de plus en plus. Leur rythme de croissance était incroyablement élevé. Le problème, ce n'était pas tant leur quantité, mais aussi leur qualité.

Olivier Senuit nous prouve que tout le monde lit joypad. Merci Olivier ! Tiens, tiens, j'aimais ce premier !

À chaque nouvel arrivage, James disait : "jusqu'où iront-ils ?". Depuis quelques jours déjà, toute la ville avait bien vu que James n'allait pas bien. Il divaguait en s'écriant : "Y sont trop doués, y sont trop doués !". Le shérif Robby devait prendre des mesures. Et Greg, notre joviol croquemort en profiterait pour construire une de ses boîtes magiques : "Vous m'avez dit 180 par 60, shérif ?". Le shérif, accompagné de ses hommes de main Pat-Olivier et Traz-Bob, allait faire le ménage. James gisait au milieu de plus de mille enveloppes, inerte, imbibé de whisky. Vous ne rêvez pas, cher lecteur, plus de 1000 ! Une fois encore, la Bataille d'Envelop-Pad a failli achever la forêt amazonienne, et notre brave facteur qui, à force de porter les sacs de lettres, ressemble à s'y méprendre au beau Schwarzy. Sans même prendre la peine de mettre la main sur son colt, le shérif lança un avertissement à James : "James, donne-nous vite les vainqueurs ! Toute résistance sera inutile. Z'avez vu, les p'tits gars ?". Devant le ton autoritaire du shérif, Pat-Olivier et Traz-Bob applaudirent bien fort. Pris de panique, James nous dévoila les noms des dessinateurs les plus remarqués : Bertrand Malbaux, Corinne Hullo (NdTGV et non pas Hulot, je sais), Stéphane Lefèvre, Henry Pheng, Eric Vannier, Ranbo Kurth, Frédéric Chalmeau, Marie Chaffiol, Arnaud Locquet, The Martel Thomes the Only One, Dany Collet, Samm Abreu, Richard Remblier, Julien Landeix, Tai Mui Cheah, Sandrine Bouts (je peux t'avoir ce que tu cherches ; si ça te tente, écris nous), Shih Di-Ting le Retour, Fabrice Rousselot, Daniel Marques, Aurélien Chutaux, Judicaël Anoumo, Afid Kadri (salut, toi !), Florent Farvaque, Cédric Lens... et la liste ne s'arrêtait jamais. Ils étaient tous là, le gang était complet. Il ne nous manquait que les chefs, les finalistes et les vainqueurs de cette nouvelle Bataille d'Envelop-Pad. Parmi eux, il y avait des récidivistes. "Les bougres ! Rien ne les arrête donc !" s'écria Traz-Bob. James restait en admiration devant la montagne de dessins. Rien ne devait le déranger, sauf, bien plus tard, Greg, qui n'avait pas fait sa boîte magique en pure perte : "C'est ça, quand on travaille avec la nature, elle ne vous déçoit jamais". Vous voulez participer à la Bataille d'Envelop-Pad ? Aucun, mais alors là, pas le moindre problème. Munissez-vous d'une enveloppe sur laquelle vous dessinerez l'œuvre d'art de votre vie. Genre "La Joconde", mais en réussi. Seules les enveloppes seront prises en compte pour le concours (je le dis, parce que tout le monde n'a pas encore compris). Arrangez-vous pour que l'adresse soit bien lisible, afin que notre Schwarzy de facteur ne devienne pas myope en plus, et envoyez le tout à :

Bataille d'Envelop-Pad
JOYPAD IMMEUBLE OMEGA
10 avenue Thierry Lorin
92 300 Levallois Perret.

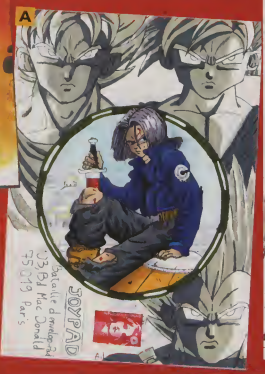
Maintenant, à vous d'admirer notre galerie d'art et d'apprécier le talent à l'état pur.

James T.S.R.

LES VAINQUEURS DU MOIS

François Guillaume et les Lemmings : une histoire d'Amour ! Pour l'instant, c'est une histoire de victoire. Tu peux d'ores et déjà te préparer pour la Mega Bataille d'Envelop-Pod. Et en plus, les trésoriers trouveront le Joypad s'ont décerné le Grand Prix du Jury de la Newsletter. Up, c'est fini.

Arnaud Lacaze remporte la victoire dans cette nouvelle épreuve à Envelop-Pod. A 13 ans, Arnaud en entame plus dans. Cela ne pas "Mégaliver" dans la poste et une place réservée pour la Mega Bataille d'Envelop-Pod en attendant prochain.



Michaël Brack d'Epinay-Sur-Seine est aussi vainqueur dans cette nouvelle Bataille. Tu remporte un jeu pour ta Super Nintendo. Félicitations !

Nathalie Wagner est de retour ! Dans la série: "je suis en finale facilement", Bravo Nathalie !

Bravo Kendy Ty ! La victoire t'échappe de peu. Dommage que La Poste n'ait pas l'original ton dessin. Mord, le cachet sur la lettre ! Nintendo pas à m'envoyer tes dessins !!! c'est gentil.

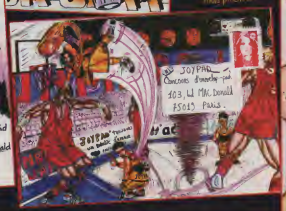
Marie-Claire Cordeau nous n'est encore envoyé tous dessins compliqués. Pas mécanique de pilotes, nous n'en parlerons qu'en cas, nous chiquions juste de mieux et bienvenue en famille.

Philippe Maudeux est de retour. Le dessin se fait de commentaires. Je vous laisse l'apprécier en jeux.

DESSINATOR mania

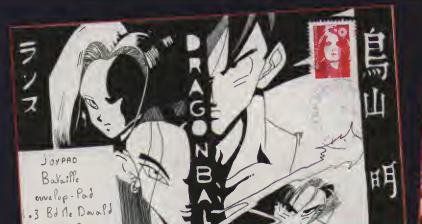
Le vainqueur de la catégorie Nintendo, c'est Florent Lacan qui emporte un jeu pour Magicolor. Comment faire drôle et technique ? Demandez à Florent.

Une fois encore... le Belge Fred se surpasse. Cette fois avec ce dessin de Sonic by Lemmoty.



Ce dessin a traversé la mer, puisqu'il nous vient de Guadeloupe et est envoyé par Laurent Romero. Un finaliste encore bien proche de la victoire.

À 14 ans, Cédric tome dans la famille 75 comme en finale. Facile ! Et la victoire ? C'est pour le mois prochain.



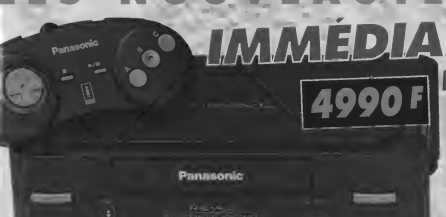
Romain Cieu fait dans le trait et basic, et c'est plutôt réussi.

Kim Bruyère met le paquet à l'ammoniac avec ce dessin aussi frais que technicoloriesque. La victoire est proche.

Daniel Aubertin s'offre une pièce en finale, grâce à un dessin qui ne manque pas d'humour. C'est l'époque du jackpot.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

IMMÉDIAT SUR LA 3DO*



Baisse de prix sur la console et les jeux

* Console 3DO modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français. Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 5 juin 94.

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris **NOUVEAU**
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Ma George V **Ouvert 7 jours/7**
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

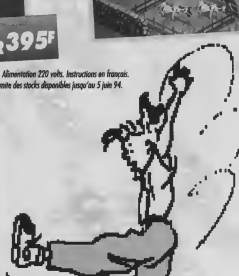
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

LES NOUVEAUTES 3DO

John Madden Foot.	~~499 F~~	395 F
Total Eclipse	~~499 F~~	395 F
Sewer Shark	~~499 F~~	395 F
Night Trap	~~499 F~~	395 F
Dragon's lair	~~499 F~~	395 F
Mad Dog	~~549 F~~	395 F
Road Rash	~~499 F~~	395 F
Out of this World	~~499 F~~	395 F
Incredible Machine	~~499 F~~	395 F



MICROMANIA

Des Promotions démentes et exclusives

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

...sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

...TANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 94

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

07	Titres	PRIX
	participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
	Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer ou facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ CD 32 ☐ Super Nintendo ☐ Macintosh ☐ 3DO

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z sur Megadrive !

L'adaptation sur votre Megadrive du fameux Hit Super Nintendo. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

NOUVEAU

LA SIMULATION DE F1 PAR SEGA : une adaptation parfaite de la borne d'arcade ! Seul ou à 2, les sensations sont garanties.

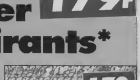
Des Hits d'enfer à des prix délirants* 179F

GUNSHIP 2000 — 179F

Le Top des simulations d'hélicoptère sur megadrive. Vous devrez faire preuve de toutes vos qualités de pilote pour remplir avec succès les différentes missions promposées.

COSMIC SPACEHEAD — 179F

Un mélange epoustouflant d'aventure et d'arcade dans ce super jeu de science fiction où Cosmic s'entête à vouloir prouver l'existence de la planète Terre.



INDY LAST CRUSADE — 179F

Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante ! Vous allez voyager pendant 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.

PUGGSY — 179F

Vous devrez guider Puggsy à travers des énigmes guindées et des actions d'arcade complètement effrénées pour l'aider à récupérer son vaisseau spatial !

GRANDSLAM — 179F

Montez au filet avec Jennifer pour arracher une victoire dans un tournoi du grand chelem: Rolland Garros, US Open, Wimbledon, Sidney. En simple ou en double, redoutable !

BULLS VS BLAZERS — 249F

Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

GLOBAL GLADIATOR — 179F

Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses cochonneries poluantes. Armé d'un pistolet à laser vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.

STREET OF RAGE — 179F

Voici un des jeux de combat de rue les plus réussis sur Megadrive. Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles d'arcade !

BATMAN — 179F

Grâce votre BATMOBILE ou de vos BATWINGS vous affrontez le terrible Joker qui veut faire main basse sur la ville. Mettez votre masque, attachez vos elles car c'est à vous de jouer !

Les Méga Tops Micromania

SONIC 3 — HIT

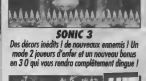
Des décors inédits ! des nouveaux ennemis ! Un mode 2 joueurs d'enfer et un nouveau bonus en 3 D qui vous rendra complètement dingue !

LANDSTALKER — VERSION FRANCAISE / HIT

Une superbe aventure/action. Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor.

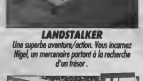
NBA JAM — HIT

Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et 27 équipes officielles du championnat 94



NBA SHOWDOWN — HIT

La toute dernière simulation de basket par Electronic Arts. Vitesse accrue, possibilité de jouer à 4, et les équipes 94 bienvenue !

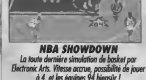


FIFA FOOTBALL — HIT

Une simulation de football révolutionnaire ! Un chef d'oeuvre. 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs.

FATAL FURY 2 — NEW

Un jeu de combat réellement bon. Une animo parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... Tout pour plaire



MORTAL KOMBAT — NEW

Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et affrontez 2 rounds avec des adversaires terribles ! Un jeu parfait pour votre Mega CD.

STARWARS/ REBEL ASSAULT — NEW

Vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalées. Un hit sur PC CD Rom parfaitement adapté pour votre mega CD.

DUNE — NEW

Un Hit micro adapté sur votre Megadriv Partez à la recherche de l'épice sacrée d ce fabuleux jeu interactif !

Amiga CD 32

Microcosm, le hit CD 32

NOUVEAUTES

HEIMDALL 2

Darkmere — Manchester United
Elite 2 — Surf Ninjas
Gunship 2000 — TFX
Jaile Devil

LES TOPS

Alien Breed + Qwak	Global Effect	Pirates of Gold
Arabian Knight	Labyrinthe of Time	Project X + F17
Brutal Sport Foot.	Nick Faldo	Sensible Soccer
Chaos Engine	Pinball Fantasies	Summer Olympics

Les Tops Gamegear

ALADDIN — HIT

Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !

NBA JAM — HIT

Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles 94 !

LE LIVRE DE LA JUNGLE — HIT

Une adaptation sur votre console du célè dessin animé . Vous dirigez Mowgli dans jungle terrible et dangereuse !

Les Promotions Gamegear

SONIC 2 — 149F

Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le Docteur Robonik, mais il n'en est rien.

GLOBAL GLADIATOR — 125F

Armé d'un pistolet à plus vous n'aurez pas le temps de souffler à nettoyer la terre de ses cochonneries poluantes.

SUPER MONACO GP — 125

La référence en matière de simulation d course F1. Basée par ragg, vous vivrez plus belles courses du votre vie !

SUPER NINTENDO

RANMA 1/2 3

Retrouvez vos héros de dessin animé dans ce tout nouveau jeu de Ranma. Choisissez vos personnages, déclenchez des coups spéciaux ...

La Super Nintendo + Street Fighter 2 + 1 manette 690F

3615 MICROMANIA DES JEUX ! DES CADEAUX !

LES SUPER TOPS MICROMANIA

NBA JAM HIT
Fait des bornes d'arcade sur votre console ! Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et 27 équipes officielles du championnat 94 !

EQUINOX HIT
Partez à la recherche d'objets magiques disséminés au cœur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 où vous serez confronté à une multitude d'ennemis et de pièges...

KING OF DRAGONS HIT
Un super hit réalisé par Capcom. Choisissez 1 personnage : un elf, un nain ... puis partez à l'aventure à 2 joueurs simultanément. Une aventure fantastique vous attend !

MEGAMAN SOCCER HIT
Un jeu de football pas comme les autres ! Vous pourrez jouer à 2 et utiliser des décharges électriques, des explosions ...en plus des tackles et dribbles habituels !

DRAGON BALL Z 3 HIT
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour un ou deux joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

SECRET OF MANA HIT
Un super jeu d'aventure à la Zelda. Vous pourra contrôler 3 personnages à la fois, utiliser des pouvoirs magiques ... Tous les ingrédients d'un bon jeu !

PIRATES OF DARK WATER NEW
Un super jeu d'action réalisé par l'éditeur Ocean. Des graphismes superbes pour une course contre le temps et contre Bluth et ses pirates à la recherche du trésor de Atule.

FATAL FURY 2 NEW
Un jeu de combat réellement bon ! Une animation parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... Tout pour plaire !!!

TURTLES FIGHTERS HIT
Un nouvel épisode avec les fameuses Tortues Ninjas ! Vous aurez à combattre 11 adversaires terribles ! Un jeu de bastan à la hauteur d'un SF2.

SKY BLAZER HIT
Vous aires le Prince d'un superbe royaume et devez délivrer votre Bien aimée ! 15 niveaux d'action avec une cartouche vous permettant de sauvegarder la partie en cours !

SUPER KICK OFF 3 NEW
La troisième version du jeu de football légendaire. Une réalisation étonnante, une qualité de jeu fantastique qui satisferont ceux qui veulent une simulation des plus rigoureuse.

CLAY FIGHTER HIT
Un super jeu de baston dans lequel les combattants sont en pâte à modeler ! Ils se transforment en marteau, en chaussure, en scie circulaire !!!!...

LES NOUVEAUTES GAMEBOY

LES SCHTROUMPFS
Incarnez le Schtroumpf costaud et partez délivrer ses copains ainsi que le Schtroumpfette enlevée par Gargamel. Un jeu parfait pour votre Gameboy !

SUPER MARIO LAND 3
Dans ce nouvel épisode, vous contrôlez Wario. Le rival de Mario. En effet Wario n'est pas un gentil. Un jeu de plateforme aux sprites énormes et à la maniabilité parfaite.

LES PROMOTIONS GAMEBOY 99F

Castlevania 2	99F
Double Drag. 2	99F
Gauntlet 2	99F
Navy Seals	99F
Turtles Ninja	99F
Prince Vaillant	99F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA

STOP ! Des hits d'enfer à des prix délirants ! 249F

ADDAMS FAMILY 199F
Voici un jeu vraiment rempa inspiré du film. La famille Addams a été kidnappée. Gomez (vous) devra éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien sa mission.

RIVAL TURF 199F
Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Pour cela vous aurez la possibilité de faire appel à un 2ème joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux différents.

MORTAL KOMBA
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo. Choisissez 1 des 7 combattants et affrontez 3 rounds avec des adversaires terribles !

ROBOCOP 3 199F
Robocop, le célèbre flic métallique de Detroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Armé et redoutable, ce jeu d'action vous tiendra en haleine pendant de longues heures.

GHOULS' N GHOST 199F
Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courageux du royaume. Partez à la rescousse de la Princesse Guenièvre à travers 8 niveaux délirants.

PILOT WINGS 199
Entrez dans la meilleure école de vol du monde, vous pilotera des engins qui vous donneront le vertige: biplan, parachute, rocketbelt, aile delta et hélicoptère.

SIMPSON'S BART KNIGHTMARE 199F
Une adaptation d'une grande qualité sur votre console du fameux dessin animé : laissez-vous emporter dans les rêves de Bart pour des gags et une action infernale.

AXELAY 199F
Votre conquête guerrière se déroule dans 6 mondes différents ! Votre mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay.

STREETFIGHTER N°2 199
Les combattants parcourent le monde pour se rencontrer et se mesurer. Vous êtes l'un d'eux vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers.

UN SQUADRON 249F
Combattez pour la liberté à bord de votre avion dernier cri de la technologie. Dégommez tout sur huit niveaux différents à travers des forêts, déserts...

EARTH DEFENSE 199F
Mettez à rude épreuve vos réflexes avec ce shoot'em up au scrolling horizontal hyper rapide. Vous passerez délongues heures avant d'arriver au bout des 6 niveaux.

SUPER ALESTE 199
Le shoot'em up à posséder sur votre Super Nintendo ! Des sprites géants qui bouguet dans tous les sens une super musique, des armes variées ! Tous ces éléments sont réunis pour une action foudroyante

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles des leur sortie, en vente par correspondance. Pour en connaître la disponibilité, tapez 36 15 MICROMANIA ou consultez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur 60 29 Turbo. Demandez-vous auprès de votre magasin.

ICI LONDR

Du 10 au 12 avril dernier se tenait le premier ECTS de l'année. Judicieusement organisé entre les deux CES, celui de Las Vegas en janvier et celui de Chicago en juin, l'European Computer Trade Show avait réuni pendant trois jours à Londres tous les acteurs européens du marché des jeux vidéo, d'où son nom. Cette manifestation professionnelle n'a pas l'importance d'un CES américain et la plupart des produits qui y sont présentés ont été déjà vus à Las Vegas. Pourtant, il est toujours intéressant de s'y rendre, ne serait-ce que pour prendre la température du marché européen, et donc français. Et puis, on arrive toujours à y dénicher quelques nouveautés de derrière les paddles. Compte-rendu.

Quand on arrive dans le Business Design Centre de Londres, on mesure à quel point le marché européen des jeux vidéo est différent (par la taille) des marchés américain et japonais. Le hall d'exposition abritant les exposants de l'ECTS est, disons, vingt fois plus petit que le Convention Center de Las Vegas où se déroule le CES en janvier. Il est aussi vrai que ces deux manifestations n'ont pas tout à fait le même objectif. Au CES, on trouve toute l'électronique de loisirs à l'échelle du la planète…

LES AWARDS

Chaque année, le crème des éditeurs et distributeurs européens se presse à la remise des ECTS Awards (prononcez "cu-ouardz", ça fait plus classe) dans le cadre d'une soirée pompeuse ou attachées de presse en tailleur, éditeurs en costard et programmeurs (et journalistes) en jean/baskets s'échangent des politesses, un verre de Lager (cette insipide bière blonde anglaise sans faux-col) à la main. C'est ainsi que débute chaque ECTS d'avril. Les prix attribués lors de cette soirée émanent d'un vote représentant une sélection de la presse mondiale (dont Joypad et son grand frère Joystick) et de l'ensemble des distributeurs européens de jeux vidéo. Voici donc la liste des Awards attribués à l'ECTS sur l'ensemble de l'année 1993. Autrement dit, il n'y a pas de grosses surprises, généralement, les jeux les plus vendus et les éditeurs les plus importants (et les plus riches) sont récompensés.

Juste une petite réflexion à propos de ces prix : on remarquera que la société ID Software, qui s'était faite connaître aux yeux du monde avec son fameux Wolfenstein 3D (qui débarque le mois prochain sur Super Nintendo), a réalisé un véritable tabac avec Doom. Justement, après Wolfenstein 3D, Doom est en cours de conversion sur la Jaguar (alias machine de l'année 93). Je ne sais pas pourquoi, mais je pense que c'est grâce à ce jeu qu'Atari va vendre des Jaguar… C'était juste une réflexion en passant.

LES JEUX DE L'ECTS

Ayant franchi le "channel" avec nos confrères de Joystick (le grand frère de Joypad, uniquement réédité aux micro-ordinateurs), la question était de savoir quelle catégorie de jeux nous allions découvrir à l'ECTS : une pléthore de jeux PC et CD-Rom à tomber par terre ou

AWARDS : LES RESULTATS

Meilleur jeu sur console portable : Zelda, Links Awakening.
Meilleur jeu sur CD-Rom : Rebel Assault.
Prix de l'innovation attribué à ID Software.
Jeu de l'année en Semi-Réalité : Sin City 2000.
Jeu de l'année en Japon : X-Wing.
Jeu de l'année aux USA : Samurai Showdown.
Jeu de l'année en Espagne : Street Fighter II Turbo.
Jeu de l'année en France : Zelda, Links Awakening.
Jeu de l'année en Allemagne : Syndicate.
Jeu le plus original : Syndicate.
Développeur de l'année : Lucas Arts.
Meilleure machine : Jaguar n'Atari.
BDC Live and Kicking Award (dernière par à comprendre) : Elite 2.
Jeu culte de l'année : Doom.
Jeu vidéo de l'année : Aladdin.
Meilleur jeu de l'année (tout court) : Doom.
Éditeur de l'année : Virgin Interactive Entertainment (Virgin, quoi !).

une foultitude de cartouches pour les consoles de Sega et Nintendo...
Force est de constater que les éditeurs présentaient un nombre impressionnant de productions pour compatibles PC et Amiga. Mais bon, on le sait depuis longtemps, l'Angleterre est un pays particulièrement propice aux micro-ordinateurs, il suffit de compter le nombre des sociétés d'édition de softs qui se sont créées avec la première vague des micros 8 bits du début des années 80. Il y en a presque dix fois plus qu'en France. Je vous rassure, nous avons vu de nombreux jeux en cartouche, et loin d'annoncer un éventuel déclin du marché des consoles (comme nos confrères de Joystick essayaient de nous en convaincre), nous avons vu de très beaux jeux. Ce serait d'ailleurs la tendance se dégageant de cet ECTS. Les éditeurs proposent moins de titres en cartouche (il ne faut pas oublier que la production de cartouches est très onéreuse) pour des produits de plus en plus beaux et bien réalisés.
Et maintenant, finissons le tour des éditeurs présents à Londres en avril dernier. C'est parti, mon pote !

SONY IMAGESOFT

Allez, on commence par une grosse pointure. Il y avait toujours autant de monde aux abords de la confortable loge Sony. Normal, il ne faut pas oublier que cet autre géant japonais est en train de nous préparer une console (que certains observateurs jugent capable de détrôner Sega et Nintendo) pour l'année prochaine.
Nous y avons vu **Legend (1)** sur Super Nintendo (prévu pour septembre), un jeu de baston qui n'est pas sans rappeler le fameux Golden Axe de Sega. Première constatation : c'est beau et c'est très jouable. **Battletoads et Double Dragon (2)** (prévu pour juillet) est également un jeu de baston, développé par Tradewest qui a réuni ses deux plus célèbres héros en un seul jeu, sur Super Nintendo, Megadrive et Game Boy. Pendant que nous y sommes, **Double Dragon 5 (3)** sur Super Nintendo nous a un peu déçus, puisque Tradewest est rentré dans le lot en nous proposant n'y plus ni moins qu'un Xième SF 2 avec les persos de Double Dragon.
EEK! The Cat (4) est un jeu de plates-formes sur Super Nintendo mettant en scène un chat délirant qui doit protéger une grand-mère complètement myope. La pauvre avance dans des décors variés, sans se soucier des dangers qui la menacent.
Super Battle Tank 2 (5) est une simulation de blindés sur Super Nintendo de l'éditeur américain Absolute. Elle sera distribuée par Sony. Même éditeur et même machine pour **Turn'N Burn (6)**, une simulation d'avions de chasse assez intéressante et très jouable, utilisant force rotations.
Fun'N Games(7) de Tradewest (prévu en juillet) est une cartouche Super Nintendo pour les plus petits, qui propose des coloriages et la possibilité de créer des animations.
Enfin, c'est également Sony Imagesoft qui distribuera ELITE 2 sur Super Nintendo vers la fin de l'année. Nous n'avons toujours pas pu voir un seul écran de cette gigantesque saga spatiale… Robby ne tient plus !

PSYGNOSIS

L'éditeur anglais, racheté par Sony, continue de nous proposer des titres originaux (ou presque). Le premier d'entre eux sera **Lemmings 2 (8)** sur Super Nintendo, puis viendront **Puggsy (9)** sur Super Nintendo et **Sensible Soccer (10)** sur Mega CD. Pour les nostalgiques, Psygnosis annonce la venue de **Super Dropzone (11)** sur Super Nintendo. Plus original, **Flink (12)** sur Megadrive est un jeu d'arcade/aventure mâtiné de plates-formes. Avec des graphismes très riches et une superbe mise en couleur, ce jeu de Psygnosis était assurément le plus beau titre Megadrive de l'ECTS !
Enfin, une version non définitive (mais prometteuse) de **The Secund Samurai (13)** était également présentée sur Megadrive.

VIRGIN I.E.

Autre grosse pointure de ce salon, l'éditeur Virgin Interactive Entertainment présentait de nombreux jeux sur consoles Sega et Nintendo et annonçait quelques développements intéressants. Ainsi, le fameux **Dragon (14)** (que nous vous avions déjà présenté en Preview) est attendu pour septembre sur toutes les machines Sega et devrait être terminé d'ici quelques semaines sur Super Nintendo. Bonne nouvelle, le jeu sera également développé sur 3DO et Jaguar. On l'attendait pour la rentrée, finalement **Le Livre de la Jungle (15)** sortira cet été sur Megadrive et Super Nintendo. Nous avons pu y jouer longuement, et il est bel et bien dans la lignée du fameux Aladdin, avec notamment de superbes animations du personnage central, Mowgli.
Période de Coupe du Monde oblige, Virgin y va également de son jeu de foot. Il s'agit ici de **Goal (16)**, réalisé par Dino Dini, le père des Kick Off. Goal ne sortira qu'en septembre sur Megadrive et Super Nintendo.
Heart of the Alien (17) est la version Mega CD d'Another World. Attendu théoriquement pour le mois de juin, Heart of the Alien proposera, sur le même compact disc, le jeu original d'Eric Chahi plus une suite avec la même qualité de réalisation.
Autre nouveauté, **Snooker (18)** vous sera proposé dans une version Megadrive au mois de septembre. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de billard particulièrement réaliste qui a connu un énorme succès sur micro-ordinateurs. Son auteur, Arthur McLean, a appris le billard avec le célèbre Jimmy White, champion international de snooker.

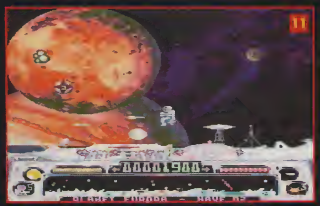
Battlemaniacs (19) est un jeu pour la Master System mettant en scène les célèbres Battletoads ; il serait disponible courant juillet.
On ne l'attendait plus, et avant d'entamer la suite de ses aventures sur Megadrive et Super Nintendo (Spot Goes to Hollywood, prévu pour la fin de l'année), **Cool Spot (20)** débarque enfin sur Game Boy.
Si l'éditeur Ocean distribue en France **Rock'n Roll Racing** sur Super Nintendo, c'est Virgin qui distribuera sa version Megadrive pendant l'été.
D'ici à la fin de l'année, Virgin nous promet une tonne de titres, avec notamment les versions Sega de Demolition Man en septembre et le très attendu Lion King (encore une licence Disney pour Virgin !), qui aura la difficile tâche de faire oublier les superbes réalisations d'Aladdin et du Livre de la Jungle.

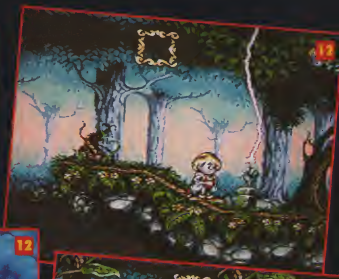
HUDSON SOFT

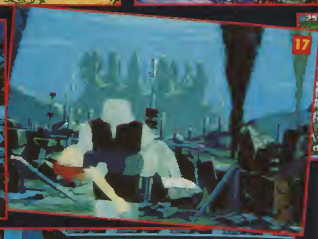
La célèbre société japonaise, qui vient d'ouvrir un bureau européen à Londres, annonce la venue de quelques titres alléchants d'ici à la fin de l'année. Le premier d'entre eux sera **Fievel Goes Far West (21)** (le dessin animé est passé le mois dernier sur Canal+) mettant en scène une désopilante souris dans un jeu de plates-formes qui a pour théâtre… le Far-West américain. **Beauty and the Beast (22)** est un jeu tiré du film dessin animé Disney du même nom (La Belle et la Bête) ; il sera disponible en septembre pour la version Super Nintendo. La version Megadrive du jeu est réalisée par Sunsoft. Mais le plus attendu de tous est sûrement **Super Bomberman 2 (23)** ! Tout le monde connaît le principe de jeu désopilant de Bomberman, et cette nouvelle mouture promet d'être encore plus fun. Vous avez le temps de faire chauffer les paddles, Super Bomberman 2 est prévu sur Super Nintendo pour le mois d'octobre. Enfin, **Smash Tennis (24)**, connu au Japon sous le nom de Super Family Tennis, devrait finalement être distribué en Europe par Hudson Soft. Ce jeu de tennis très jouable permet à quatre joueurs de s'affronter dans des décors originaux (genre brouillard, jardin japonais, etc.), mais aussi dans des parties plus classiques sur toutes surfaces.

ATARI

Tiens, parlons d'un constructeur, pour changer. Atari France n'existant plus, nous nous sommes précipités sur les responsables européens de la société américaine, à peine arrivés à l'ECTS. La Jaguar, machine techniquement prometteuse, n'est toujours pas disponible officiellement en France, alors que sa venue était programmée pour mars dans l'Hexagone. Nous l'avions déjà rencontré à Las Vegas, nous nous sommes derechef entretenus avec Jean Richen, qui est en charge du marketing chez Atari UK. Celui-ci nous a assuré que le passage aux normes européennes de la Jaguar était une chose d'ores et déjà réglée et que la machine devrait pouvoir utiliser indifféremment des cartouches européennes et américaines. C'est un bon point. Quant à la distribution de la console en France, il semblerait qu'Atari ne porte ses efforts sur l'Europe qu'à partir de la rentrée de septembre… Je sens que Mykaïa va encore pouvoir se moquer d'Atari pendant quelques mois avec son dessin du sommaire.
En attendant de pouvoir acheter une Jaguar à la Fnac, nous avons jeté un coup d'œil sur une mouture quasi définitive d'**Alien versus Predator (25)** qui s'annonce carrément bon ! Phénomène de mode oblige, la Jaguar propose son jeu de boston à la SF 2, il s'appelle **Kasumi Ninja (26)**, nous y avons joué et y avons pris du plaisir. ID Software nous prépare une version (non-censurée) de Wolfenstein 3D qui dépote encore plus que la version PC ; quant à Doom, il se pourrait qu'il devienne carrément le jeu qui fera le succès de la Jaguar…
D'autres titres intéressants sont annoncés sur Jaguar, tels que Flashback par US Gold, Double Dragon par Tradewest et Dragon (tout court) par Virgin ; il semblerait ainsi que la machine dispose d'un bon nombre de jeux de qualité d'ici à la fin de l'année. Déjà vu à Las Vegas, **Tempest 2000 (27)** était présenté à Londres dans sa version définitive. Réalisé par Jeff Minter le baba cool, il devrait être l'un des tous premiers titres disponibles en France en même temps que la console. Enfin, une bonne nouvelle pour les fanas de F1, Geof Crammond, le père du Formula One de Microprose, aurait commencé à adapter sa géniale simulation de F1 sur Jaguar.







CONSOLE GAMES

ACHAT-VENTE-VPC-NEUF-OCCASION

HENIN-BEAUMONT 153 Rue E. Gruyelle 62110. Tél.: **21/76/23/26**
LENS 102 bis Rte de Lille 62300. Tél.: **21/67/48/10** (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console US	890	690	500
Console Française	590	490	390
Ninja warriors	490	390	300
Ranma 4	**649**	**490**	350
DragonBall Z 3	**549**	**400**	**300**
Fatal Fury 2	549	390	300
Bugs Bunny	**490**	**350**	**250**
Secret of Mana	490	350	250
Turtles Fighters	490	350	250
Megaman X	**449**	**350**	**250**
Alcahest	**490**	**350**	**250**
Young Merlin	469	350	250
NBA JAM	**499**	**350**	**250**
Virtual Soccer	**449**	**300**	**200**
Super Metroid	449	300	200
Star Trek	**490**	**390**	**300**
Super Goal 2	**449**	**290**	**200**
Equinox	**390**	**290**	**200**
Megaman Soccer	**449**	**300**	**200**

3 D O	neuf	occase	reprise
Console PAL	4650	3900	2500
Total Eclipse	**449**	**350**	**250**
The Horde	**449**	**350**	**250**
Sewer shark	**449**	**350**	**250**
Out of this World	449	350	250
Night Trap	449	350	250

JAGUAR	neuf	occase	reprise
Console + 1 jeu	2390	Tel	1300
Crescent Galaxy	**490**	**350**	**250**
Raiden	490	350	250
Alien Vs Prédator	**490**	**350**	**250**

MEGADRIVE	neuf	occase	repr
Console + Sonic	549	450	35
Dragon Ball Z	**490**	**Tel**	**Te**
Sonic 3	449	350	25
Virtua Racing	**599**	**Tel**	**Te**
NBA JAM	479	350	25
Street of Rage 3	**449**	**350**	**25**
Colums 3	**379**	**290**	**20**
Castlevania	**379**	**290**	**20**
Star Trek	**379**	**290**	**20**
Landstalker	399	300	20

MEGA CD	neuf	occase	repr
Mega CD + 1 jeu	1890	1390	90
Ground ZeroTex	429	300	20
Mortal Kombat	**390**	**290**	**20**
Dune	429	300	20
Microcosm	399	290	20
Prize Fighter	**399**	**290**	**20**

NEO GEO	neuf	occase	repr
Console	1890	1390	110
Console+1 jeu	2090	1590	-
Magician Lord	390	250	Te
Art of Fighting 2	**1490**	**1290**	**100**
Fatal Fury Spec.	**1450**	**1090**	**90**
Super Side Kick	1390	850	65
Samourai sho.	**1450**	**1090**	**90**
View Point	1450	990	60
Spin Master	**1290**	**Tel**	**Te**
World Heroes 2	890	790	50
Fatal Fury 2	990	790	50
Win Jammer	**1390**	**990**	**80**
Blues Journey	390	290	Te

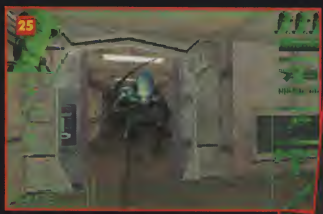
Pour les consoles, jeux Amiga CD, Jaguar, 3DO, Nintendo, Master Syste
GameBoy, Game Gear, Nec et autres, nous téléphoner au 21/76/23/26
Frais de port : Jeux : 20 F Console : 50 Crbt : 35 F Carte de fidélit

ACCOLADE

Fort du succès de Bubsy, Accolade nous propose **Bubsy II (28)**. Pourquoi faire compliqué quand… En tout cas, la pré-version aperçue lors de l'ECTS, donnait un avant-goût prometteur, avec des gags à gogo et de nouveaux personnages. Autre gros développement d'Accolade, **The New Breed (29)**, un méga-jeu de baston pour lequel tous les personnages ont été conçus sur des stations Silicon Graphics avant dêtre portés sur… Megadrive. Ce jeu promet d'offrir des phases de combat particulièrement réalistes. Enfin, **Speed Racer (30)** est une course de voitures avec des graphismes rigolos, dans laquelle deux amis pourront s'affronter sur un écran splitté (façon Virtua, vous voyez ?). Speed Racer sera disponible sur Megadrive dans un premier temps.

SALES CURVE INTERACTIVE

Le nouveau héros de SCI est **Mr Stuff (31)**, un robot avec des gants de boxe rouges au bout de ses bras télescopiques. Nous le retrouverons à la rentrée dans un jeu d'arcade/action sur Super Nintendo et Megadrive. L'autre jeu présenté par SCI à l'ECTS était une pré-version de **The Lawnmover Man (32)** sur Mega-CD, avec de superbes séquences animées tirées du film du même nom ("Le Cobaye" en France).



3615 Console Plus

A LA UNE DU MOIS :

Le catalogue complet des cartouches d'occasion !

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 199 F TTC

SUPER TENNIS
SUPER SOCCER
SUPER GOAL
SUPER PROBOTECTOR
BLAZING SKIES
PILOTWINGS
RIVAL TURF
CASTLEVANIA 4
GHOULTN GHOST
SUPER KICK OFF
RACE DRIVING
ANOTHER WORLD
SUPER R-TYPE
MAGIC SWORD
SUPER OFF ROAD
SUPER PANG
F ZERO
SUPER EDF
BARTS NIGHTMARE
PIT FIGHTER
JAMES BOND JUNIOR
LEMMINGS
ADDAMS FAMILLY 1
WRESTLEMANIA
KRUSTY
STRIKE GUNNER
UN SQUADRON
SUPER ALESTE
KO FOREMAN
DRAGONS LAIR
BATTLE CLASH
LETHAL WEAPON
SMASH TV
STARWING
STAR WARS
ASTERIX
JOE MAC

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 290 F TTC

TURTLES 4
PGA
ALIEN 3
SIM CITY
NHL PA93
TOP GEAR
SUPER GOAL
SUPER SWIV
TINY TOON
JACK NIKLAUS
PUSHOVER
PARODIUS
MAGICAL QUEST
E* EXAUST HEAT
SUPER JAMES POND
ZELDA 3
BUBSY
MORTAL KOMBAT
BULLS VERSUS BLAZERS
FIGHTING SPIRIT
SUPER STAR WARS
ROCKY N' ROCKY
MARIO WORLD
MARIO COLLECTION
SUPER WIDGET
STREET FIGHTER TURBO
DESERT STRIKE
SUPER PANG
JIMMY CONNORS
WORLD LEAGUE BASKET
CAPCOMA
BLANCO RUGBY
ON THE BALL
WORLD ALL STARS
MR. NUTZ
COOL SPOT
NBA JAM
COOL TOOP
BOMBERMANN
LAMBORGHINI
FLASHBACK
COMPACT
ALADDIN
YOUNG MERLIN
TURTLE FIGHTER
F1 POLE POSITION

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 199 F TTC

MARIO 4
D FORCE
TURTLES 4
CONTRA 3
BOXING
GRADIUS
D. DRAGON
F1 ROC
FINAL FIGHT
MECHWARRIOR
UN SQUADRON
KRUSTY FUN HOUSE
PIT FIGHTER
RPM RACING
GUN FORCE
FOREMAN FO BOXING
SPIDERMAN
PLAY ACTION FOOT
TOM ET JERRY
ADDAMS FAMILLY
AMAZING TENNIS
BEST OF THE BEST
DINO CITY
RIVAL TURF
SIM EARTH
MAGICAL QUEST
WING COMMANDER
ROAD RUNNER
GODS
KAWASAKI CARRIBEAN
AXELLAY
NBA ALL STAR
NCAA BASKET
GHOULT N' GHOST
SUPER NINJA BOY
SUPER OFF ROAD
STREET COMBAT
OUTLANDER
LETHAL WEAPON
COMBATRIBES
GOAL
OUT OF THIS WORLD
SUPER STRIKE EAGLE
FACEBALL 2000
PAPERBOY 2
SPANKY QUEST
THUNDER SPIRITS
MAGIC SWORD
SUPER WRESTLEMANIA
RED OCTOBER
HYPERZONE
BARTS NIGHTMARE
PILOTWINGS
ROCKY
SUPER EDF
LEMMINGS
CHUCK ROCK
ADVENTURE ISLAND
SPACE MEGAFORCE
BILL DAMBEEES
FAMILLY DOG
STARFOX
POPULOUS
CALIFORNIA GAMES 2
HOME ALONE
TERMINATOR
ROBOCOP 3
JAMES BOND JUNIOR
JOE AND MAC
HIT THE ICE
THE DUEL
DARIUS TWIN
SUPER TENNIS
SUPER SOCCER
BLAZEON
BATTLECLASH
CHESTER CHEETAH
STREET FIGHTER 2
JORDION
CAPTAIN NOVOLIN
WINGS 2
ALIEN PREDATOR
CONGOS CAPER
BRAWL BROTHER
TAZ MANIA

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 290 F TTC

FATAL FURY
BATTLETANK
FIRST SAMURAI
RACE DRIVIN
SUPER HIGH IMPACT
HARLEY HUMOUNGOUS
JIMMY CONNORS
SONIC BLASTMAN
NIGEL MANSELL
HOOK
NHEPA HOCKEY 93
ADDAMS FAMILY 2
BRAWL BROTHERS
FEEBLE-REACH GOAL
SUPER SOCCER CHAMP
ACTRASER
SIM EARTH
WORDTRIS
PRO QUATERBACK
MYSTIC QUEST
SUPER NINJA BOY
SKUUGGER
WOLFCHILD
WARPSPEED
UTOPIA
FIREPOWER 2000
ARCANA
CLUE
RUBBY
DOOMSDAY WARRIOR
CHESSMASTER
THE LOST VIKINGS
TOP GEAR
KING ARTHUR QUEST
TEAM NFL FOOTBALL
B.O.B.
CAESAR PALACE
CYBERNATOR
CONGOS CAPER
COOL SPOT
DESERT STRIKE
FAMILLY DOG
FINAL FIGHT 2
SUPER JAMES POND
KAWASAKI CHALLENGE
OPERATION LOGIC BOMB
MORTAL KOMBAT
SUPER OFF ROAD BAJA
ALIEN VERSUS PREDATOR
RUN SABER
ROYAL RUMBLE
POCKYN ROCKY
SIM CITY
ROCKY RODENT
STREET FIGHTER 2 TURBO
TINY TOON
SUPER SUPAR SHOT
HUNT FOR RED OCTOBER
SUPER CONFLICT
UTOPIA
UNCHARTED WATERS
VAUS 4
SUPER WIDGET
YOSHES COOKIES
WORLD HEROES
ZOMBIES
EMPIRE STRIKE BIKE
NHL 94
NBA SHOWDOWN

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

Revendeurs !
vous avez été nombreux à nous contacter,
Continuez dans la voie de la réussite !!!

News magazine

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 139 F TTC

ART ALIVE
AMERICAN GLADIATOR
ASIA DRAGOON
AQUATIC GAMES
ALIEN 3
ATOMIC RUNNER
ALEX KIDD
ARROW FLASH
BURNING FORCE
BEAST WARRIOR
BATTLE SQUADRON
BACK TO THE FUTURE 3
BUCK ROGERS
JAMES DOUGLAS BOXING
BONANZA BROS
BART SIMPSON
BATMAN
BATTLEROADS
CORPORATION
CYBERCOP
CHESTER CHEETAH
CAPTAIN AMERICA
CADASH
CALIFORNIA GAMES
CHIKI CHIKI BOYS
CAPTAIN PLANET
CYBORG JUSTICE
CHAKAN
CALIBER 50
CHUCK ROCK
DYNAMITE DUKE
DICK TRACY
DECAP ATTACK
DOUBLE DRAGON
DI BOY
DARK CASTLE
EX MUTANTS
ESWAT
EMPIRE OF STEEL
EXILE
FATAL REWIND
FIRE SHARK
MADDEN 92
FATAL LABYRINTH
FANTASIA
FLICKY
MONTANA 2
GOLDEN AXE
GALAHAD
GROWL
GHOSTBUSTER
GHOULT N' GHOST
GAIARES
GAIN GROUND
GREENDOG
GYNOUG
GALAXY FORCE 2
HOME ALONE
HERZOG ZWEI
HELL FIRE
HARD DRIVIN'
INSECTOR X
JEWEL MASTER
JAMES POND 1
JAMES POND 2
JORDAN VS BIRD
KING OF THE MONSTER
KID CAMELEON
KRUSTY
SUPER REAL BASKET BALL
CRUE BALL
CASTLE OF ILLUSION
LHX
LAST BATTLE
LEMIEUX HOCKEY
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
MERCS
MEGALOMANIA
MYSTICAL FIGHTER
NHL HOCKEY
OUT RUN
PHELIOS
PREDATOR 2
PAPER BOY 1 EP 2
PIT FIGHTER
RAMPART
ROCKY WIGGOS
ATOMIC ROBO KID
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER 2
RAIDEN TRAD
RASTAN SAGA 2
STRIDER
SONIC
SMASH TV
SHADOW DANCER
STEEL TALONS
SPACE HARRIER 2
SUNSET STRIDERS
SPEEDBALL 2
SHADOW OF THE BEAST
STREET OF RAGE
SHINOBI
SPIDERMAN
STAR CONTROL
STARFLIGHT
TECHNOCLASH
THUNDERFORCE 2 ET 3
TWIN HAWK
TECNOCOP
TALWITS ADVENTURE
TOE JAM ET EARL
TOXIC CRUSADER
TRUXTON
TERMINATOR
TERMINATOR 2
TRAMPOLINE TERROR
TWO CRUDE DUDES
TURRICAN
TROUBLE SHOUTER
UNIVERSAL SOLDIER
WRESTLE WAR
WARMSPEED
QUACKSHOT
OUT RUN 2019
OLYMPIC GOLD
TAZ MANIA
WINGS OF WOR
WONDER BOY 3
WORLD SOCCER
ZERO WING
WORLD LEADER GOLF

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 259 F TTC

AFTER BURNER II
DEVILISH
DOUBLE DRAGON 3
ECCO LE DAUPHIN
DESERT STRIKE
EUROP CLUB SOCCER
EL VIENTO
EA HOCKEY
F 22 INTERCEPTOR
FATAL FURY
FERRARI GP
TINY TOON
ARIEL LA PETITE SIRENE
ANOTHER WORLD
ABRAHMS BATTLE
TANK
BULLS/LAKERS
BALL JACKS
SUPER REAL BASKET BALL
BOB
BASEBALL 2020
EVANDER HOLYFIELD
BUBSY
JAMES BUSTER DOUGLAS
CENTURION
COOL SPOT
DUNGEONS ET DRAGONS
DEADLY MOVES
FLASHBACK
J.MADDEN 93
FAERY TALE
G.LOC
GRAND SLAM
GOLDEN AXE 2
GLOBAL GLADIATOR
HIT THE ICE
HARDBALL
S.HIGH IMPACT
INDIANA JONES
THE IMMORTAL
KLAX
LEMMINGS
MIG 29
MIGHT AND MAGIC
MUSHIA
MARBLE MADNESS
MS PAC MAN
NBA ALL STAR CHALLENGE
PAC MANIA
COUMMS
POWER MONGER
CHAMPIONSHIP PRO AM
ROAD RASH 1
ROAD RASH 2
ROLO TO THE RESCUE
RINGS OF POWER
SUMMER CHALLENGE
SWORD OF VERMILION
STREET SMART
STRIDER 2
STREET OF RAGE 2
SPLATERHOUSE 2
SHADOW OF THE BEAST 2
SONIC 2
SUPER KICK OFF
NHLPA 93
SUPER MONACO GP
CAPRIATI TENNIS
TURTLE NINJA 4
THUNDERFORCE 4
SPACE INVADERS 91
TOKI
TALESPIN
TAZ MANIA
WONDER BOY 5
WINTER CHALLENGE
SUPER OFF ROAD
X-MEN
WORLD OF ILLUSION
WORLD CUP 93 TECMO
ULTIMATE SOCCER

Sous réserve de disponibilité

JUNGLE STRIKE
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER 2 C.E.
SON OF CHUCK ROCK
WIMBLEDON
F 1 FORMULA 1
JURASSIC PARK

3615 Consol Plus

PRESENTE

"LA GUERRE DES PRIX"

"On va tout péter"

LES OCCASIONS

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE

MEGADRIVE à partir de	399 F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F
NEO GEO à partir de	1390 F
AMIGA CD 32 à partir de	1690 F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	100/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/250 F

LES NOUVEAUTÉS

JEUX S. NINTENDO

PLOCK	429 F
TIME TRAX	449 F
MYSTIC QUEST	479 F
STUNT RACE FX	499 F
PSG CHAMPIONS	499 F

+ DES PRIX D'ENFER POUR TOUS LES AUTRES

JEUX MEGADRIVE

JAMMIT	395 F
PGA EURO TOUR	395 F
PSG CHAMPIONS	449 F
DRAGON BALL	539 F

3 DO

TOUTES LES NEWS ET + DE 20 JEUX DISPOS A DES PRIX DIRECT US

LES CONSOLES

Frais de port offerts

SUPER NINTENDO + S. FIGHTER II

+ ALADDIN	890 F
+ MANSELL	890 F
+ J. PARK	890 F
+ RANMA 1/2	890 F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS
+ 5 JEUX — 989 F

AMIGA CD 32

+ 2 JEUX + MICROCOSM (gratuit) — 2390 F

3 DO + 1 JEU

NTSC	3690 F
PAL	4490 F

D ment !!!
Viens discuter avec Ma tre Cosmic en direct.
Joue et Gagne des milliers de Rami Cards ...

JEU CONSOLPLUS

Combien y a t'il de question dans le Quizz du **3615 consolplus** réponds par courrier et reçois un cadeau *surprise*

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

JP 31

Allo To
Ici New

Hello les Français ! Comme vous le voyez, je viens de vous dire bonjour en américain. Je vais en effet désormais voyager dans le monde entier pour vous. Je continue à vous présenter les news du Japon mais je vous fais aussi découvrir ce qui se passe aux Etats-Unis. Bref, "Allo Tokyo ?" n'existe plus, il faudra rajouter "Ici, New York". Bonne lecture. Good Bye !

SAILOR MOON :
LA SAGA CONTINUE SUR CONSOLE

Alors que la version SFC de Sailor Moon R est sortie au Japon depuis deux mois (un beat-them-up très moyen mais mettant en scène les personnages que vous connaissez maintenant bien en France), une conversion Megadrive du même jeu est en cours de finition. Le jeu, dans lequel on retrouve Sailor Moon et ses copines (et son amoureux Tuxedo, si, si !), est prévu sur une cartouche 16 MB courant juillet. Mais ce n'est pas tout, Bandai récidive avec un nouveau jeu sur SFC mettant en scène cette fois les protagonistes de la série Sailor Moon S. Le jeu est un "puzzle game" avec entre autres un Tetris, et tient sur 4 MB (pas de date de sortie). Et ce n'est pas tout ! Une version Game Boy de Sailor Moon R sera sortie quand vous lirez ces lignes (le 22 avril) sur une cartouche de 2 MB. C'est sans doute sur ce support que le jeu s'annonce le plus intéressant, puisqu'il s'agit d'un jeu d'aventure qui alterne des scènes du dessin animé, des dialogues, des petits jeux de simulation et de l'action. Le résultat est délirant pour ceux qui aiment la série. Pour reparler des jeux sur Megadrive et SFC, même s'ils ne sont pas d'une qualité excellente, il est fortement probable qu'ils seront un jour ou l'autre adaptés en France, car le dessin animé rencontre un succès qui commence à faire oublier Ranma et Dragon Ball (dixit AB Productions), était-ce possible ? Vous devez savoir, enfin, qu'au Japon, quatre séries de dessins animés sont sorties. La dernière s'appelle Sailor Moon Jupiter.

STAR WARS

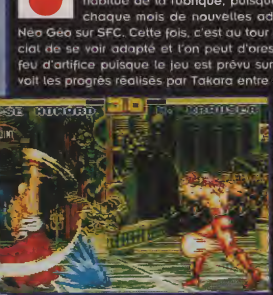
Encore un jeu sur Mega CD qui s'annonce grandiose. Outre la tonne d'animations tirées du film, vous pourrez jouer à des scènes d'action pure toutes basées sur les combats spatiaux. Le résultat est réellement intéressant, avec des graphismes digitalisés qui font oublier la Megadrive.

SUPER MEGA CD ★ EDITEUR : VICTOR

yo ? York !

FATAL FURY SPECIAL

Takara encore et encore ! Cet éditeur devient un habitué de la rubrique, puisque je vous annonce chaque mois de nouvelles adaptations de jeux Néo Géo sur SFC. Cette fois, c'est au tour de Fatal Fury Special de se voir adapté et l'on peut d'ores et déjà parler de feu d'artifice puisque le jeu est prévu sur 32 MB. Quand on voit les progrès réalisés par Takara entre Fatal Fury et Fatal Fury II sur SFC, on peut en effet s'attendre à quelque chose d'infernal. On retrouve évidemment les 14 personnages de la version originale, et pour que vous puissiez bien comparer, je vous ai proposé deux clichés du même jeu sur chacune des deux machines. Aucune date n'est prévue, mais on peut attendre le jeu pour le dernier trimestre 94.



SUPER FAMICOM ✦ EDITEUR TAKARA

ZELDA LIVE ET UNPLUGGED !

En décembre dernier, c'est déroulé un concert très spécial au Tokyo City Philarmonic Orchestra. Ce concert était en effet sponsorisé par Nintendo, Square, Enix et Hudson Soft. Les deux mille personnes présentes purent entendre les meilleurs passages de Zelda, Starfox, Secret of Mana, Dragon Quest V, etc., le tout en version symphonique. Même si les versions originales sur cartouches étaient prévues pour un petit microprocesseur sonore stéréo (et pas pour quarante musiciens), le résultat fut exceptionnel. Mais pourquoi vous parler de cet événement ? Tout simplement parce que ce "live" est sorti au Japon en CD. À vous de le trouver, maintenant !

COTTON 100 %

Cotton 100 % n'est pas une simulation économique sur la production de coton, non ! Il s'agit d'un shoot-them-up qui met en scène une petite héroïne japonaise que vous pouvez admirer sur les clichés ci-contre. Disons que vous allez plutôt admirer les créatures qui entourent Cotton (c'est son nom), car notre héroïne est une petite fille dont les talents de sorcière sont reconnus. Dans le jeu Super Famicom (une version Megadrive est en effet prévue), Cotton chevauche son ballet fétiche et participe à un shoot-them-up horizontal des plus colorés. Le jeu propose 16 MB de graphismes vraiment superbes et tout en finesse. Le déroulement du jeu se fait comme dans tous les shoot-them-up avec des boss, des bonus et des armes impressionnantes que vous pouvez sélectionner dès le début pour certaines d'entre elles (Fire Dragon, Thunder, Twincle Star, Bubble, etc.). On trouve même un "bonus game" comme dans Sonic. La cartouche est sortie le 22 avril au Japon.

SUPER FAMICOM ✦ EDITEURDATA POLYSTAR

TELEX

Data East travaille sur son premier jeu Saturn : Side pocket 2, la suite de sa célèbre simulation de billard. Bof...

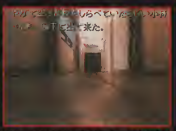
NEWS INTERNATIONAL

MAGICAL CHASE (non définitif)

Les éditeurs sont toujours à la recherche de nouveaux concepts en matière de jeux d'actions et de plates-formes. Cette fois-ci, l'idée est de mettre en scène un petit clown qui dévale des pentes. Résultat : un jeu de plates-formes original, ben voyons ! Mis à part ce détail croustillant, le prochain jeu d'action de Kemco sur SFC s'annonce très tonique et superbe. Vous devez progresser dans un scrolling en diagonale et éviter les obstacles ou autres objets qui vous tombent dessus sans arrêt et dévalent la pente avec vous. Présenté dans un esprit délibérément cartoon, le jeu de 8 MB est prévu courant juillet.

SUPER FAMICOM ✱ EDITEUR : KEMCO

KAMA ICHI NIGHT



La Super Famicom a trouvé son "Yumami Mansion" ! Kama Ichi Night se déroule en effet dans une maison, et j'ai choisi de vous en parler pour ses graphismes digitalisés d'un réalisme jamais vu sur la machine. Le jeu est malheureusement (pour vous) un jeu de rôle faisant intervenir pas mal de textes à l'écran. Et même si les images que vous admirez ne sont pas animées (jeu cartouche et pas CD), elles sont de toute beauté. Le jeu tient dans 16 MB et est prévu pour juillet.

SUPER FAMICOM ✱ EDITEUR : CHUN SOFT

NAXAT OPEN

En attendant Kid Dracula, Naxat nous fait patienter avec une simulation de golf qui s'annonce bien délirante. En effet, au lieu de nous présenter un jeu classique, Naxat a choisi d'utiliser les personnages de Kid Dracula. On trouve ainsi tout le confort des simulations habituelles (vue générale, choix des clubs, etc.), mais dans un univers complètement original. Les trois circuits se déroulent dans les Carpathes et les personnages sont par exemple Kid Dracula lui-même ou encore la célèbre gousse d'ail. Pas de date annoncée pour ce jeu qui tiendra sur 8 MB.

SUPER FAMICOM ✱ EDITEUR : NAXAT

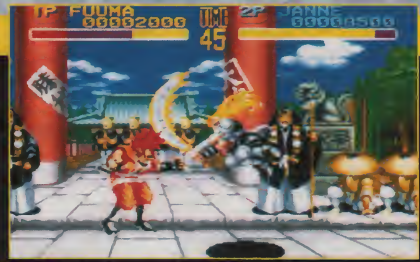
BOMBER MAN EN ARCADE

Ils ont un peu abusé, pour le coup, mais il fallait de toute façon le faire : alors, vous prenez une dose de Bomber Man et une dose de Tetris, vous mélangez et vous obtenez : Bomber Man dans Panic Bomber. Vous laissez tomber des petites têtes de Bomber Man colorés et vous devez éviter d'atteindre le sommet. Évidemment, les Bomber Man explosent dans tous les sens et le jeu à deux est hilarant. Attention, c'est un jeu d'arcade et il n'est absolument pas prévu pour l'instant sur Super Famicom. Mais comme Hudson Soft rôde derrière, on ne sait jamais.

TELEX.... TELEX.... TELEX.... TELEX.... TELEX.... TELEX....

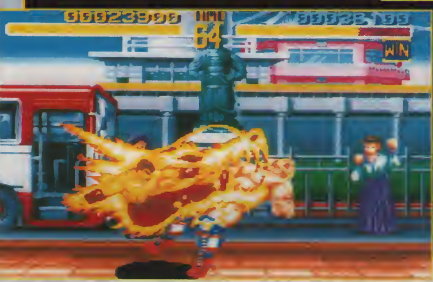
KONAMI : ÇA VA À NOUVEAU CARTONNER SUR MEGADRIVE... ET SUR SUPER FAMICOM !
Je devrais même dire que ça va cartooner chez Konami. Après une avalanche de titres Megadrive l'année dernière (contre toute attente d'ailleurs), Konami risque de nous faire la même chose à partir d'octobre prochain. Tiny Toons 2 est en effet annoncé (un cocktail de jeux de sport avec Buster et Montana Max entre autres), ainsi que Rocket Knight Returns (titre non définitif) et enfin un jeu de plates-formes basé sur Animaniacs, une série de dessins animés créés par Steven Spielberg. Pour vous achever, sachez que Contra IV est aussi en cours de développement (20 % terminés) uniquement sur Megadrive. Ce titre est prévu pour la fin de l'année. Enfin, Lethal Enforcement II est prévu sur Mega CD pour Noël. Parlons de la Super Famicom maintenant : Batman The Animated Series en est à la moitié de son développement sur SFC et sortira en octobre sur une cartouche de 16 MB (une version Mega CD serait aussi prévue). On attend aussi une conversion de Rocket Knight sur SFC, ainsi qu'une version d'Animaniacs. Pour plus d'infos, allez lire le compte-rendu de l'ECTS de Londres. Merci encore, Konami !

WORLD HEROES 2



Pour lutter contre Takara, Saurus va devoir travailler d'arrache-pied. La conversion du premier World Heroes n'avait en effet vraiment rien à voir avec le Fatal Fury 2 SFC récemment sorti. Quoi qu'il en soit, on retrouve les seize personnages du jeu initial dans les mêmes décors, le tout dans un jeu pas très original. Les amateurs apprécieront peut-être si, je le répète, Saurus arrive ne serait-ce qu'à la cheville de Takara. Bon courage ! 24 MB prévus pour septembre.

SUPER FAMICOM • EDITEUR : Saurus



PC KID

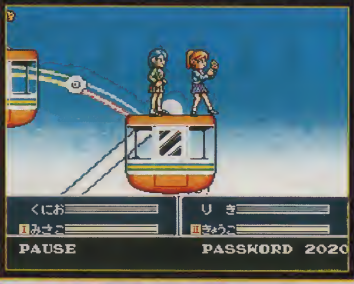
Après Megaman, Metroïd, on cherchait quel héros pourrait bien être adapté sur SFC. Voilà qui est fait avec PC Kid, le héros venu du monde NEC. Alors que Super Bomberman 2 est sorti aux moments où vous lisez ces lignes, Hudson Soft a décidé de ne pas partir en vacances avant de nous avoir produit une version 12 MB de PC Kid sur la 16 bits de Nintendo. Cette version est fidèle à l'original, puisque l'on y retrouve notre homme des cavernes avec sa boule à zéro et son énorme tête (dont il aime à se servir pour anéantir ses ennemis). Les graphismes eux aussi sont fidèles aux versions NEC, puisqu'ils sont colorés et complètement délirants. PC Kid peut se tranformer en à peu près tout ce qui existe, ce qui promet quand on connaît l'imagination débordante des développeurs de chez Hudson (cf. PC Kid 3 sur NEC). Je vous reparlerai bientôt de ce jeu qui n'est prévu que pour le 22 juillet.

SUPER FAMICOM ✦ EDITEUR : HUDSON SOFT

KAMA ICHI NIGHT

La Super Famicom a trouvé son "Yumami Mansion" ! Kama Ichi Night se déroule en effet dans une maison, et j'ai choisi de vous en parler pour ses graphismes digitalisés d'un réalisme jamais vu sur la machine. Le jeu est malheureusement (pour vous) un jeu de rôle faisant intervenir pas mal de textes à l'écran. Et même si les images que vous admirez ne sont pas animées (jeu cartouche et pas CD), elles sont de toute beauté. Le jeu tient dans 16 MB et est prévu pour juillet.

SUPER FAMICOM ✦ EDITEUR : CHUN SOFT



GP RIDER

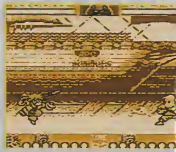
Les simulations de moto manquaient sur Game Gear (et sur les autres consoles d'ailleurs). Voilà qui va être réparé sous peu dans une cartouche de 4 MB. Toutes les options habituelles de configuration de la moto sont présentes dans la cartouche et les nombreux circuits proposent des graphismes d'enfer. Game Gear lives !

GAME GEAR ✦ SEGA

SAMOURAI SHODOWN

Une version de Samouraï Spirit (le nom japonais) est prévue sur... Game Boy. On croit rêver, mais c'est pourtant vrai. Évidemment, c'est Takara qui s'y colle une fois de plus et qui propose une version qui va sublimer son Fatal Fury 2 Game Boy. Le jeu tient en effet sur 4 MB et pourra être joué à deux avec le link et deux Game Boy. On retrouve les douze personnages principaux de la version originale et le jeu est prévu pour fin juin.

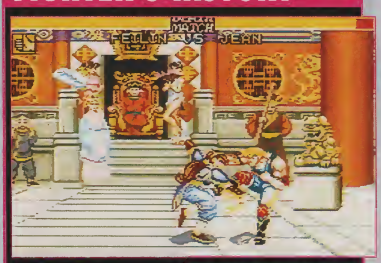
GAME BOY ✦ EDITEUR : Takara



TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

Après avoir annoncé sa participation au développement de titres pour la PSX de Sony, Capcom vient d'annoncer officiellement que des titres sont en préparation pour la 3DO. Pas de noms, mais on se prend à rêver et on attend avec impatience les premiers clichés (tout comme ceux de Konami). Cette fois, c'est la guerre !

FIGHTER'S HISTORY



Alors que Capcom et Data East sont toujours en train de tester leurs jeux de baston en jouant grandeur nature dans les tribunaux, Fighter's History, le titre tant décrié par Capcom (qui crie au plagiat), continue son petit bonhomme de chemin. Ce clone de Street Fighter II est toujours prévu sur 20 MB pour mai et s'annonce, quoi qu'il arrive, plutôt réussi.

SUPER FAMICOM ★ EDITEUR : DATA EAST

POPFUL MAIL

Un jeu d'action sur Mega CD, ça vous dit ? Eh bien, Popful Mail va combler tous les accros du genre Wonderboy, avec un scénario présenté comme un dessin animé et des passages de plates-formes assez géniaux. On progresse en vue de profil et des tonnes de bonus sont à votre disposition. Bref, si vous aimez Wonderboy, vous aimerez Popful Mail.

MEGA CD ★ EDITEUR : FALCOM

HIT AROUND THE WORLD

EN DIRECT DU JAPON :

Ce mois-ci, le fait remarquable du hit japonais est que l'action revient en force. Même si la première place est réservée à un jeu de rôle et que l'infernal Derby Stallion II est toujours dans le hit (comment peut-on s'éclater au tiercé sur SFC ?), on trouve J League Soccer, Space Invaders, Metroïd, Puyo Puyo et Virtua Racing. Mais que se passe-t-il donc, les Japonais en auraient-ils marre de réfléchir ?

1 : SUPER ROBOT EX (Super Famicom)
Ce jeu est un pur produit japonais pour deux raisons... Il reprend les héros de la saga Gundam, les fameux SD (Super Deformers) et consiste en un jeu de rôle, genre très prisé sur la machine au Japon.

2 : J LEAGUE SUPER SOCCER (Super Famicom)
Ce n'est pas parce que la Coupe du Monde approche, que les simulations de foot marchent au Japon. La J League (la ligue japonaise) fait un carton depuis toujours. Et en attendant Excite Stage et Super Formation Soccer 94, J League Super Soccer arrive, en première semaine, à la seconde place.

3 : VIRTUA RACING (Megadrive)
Virtua Racing entre à la troisième place et se prépare une bonne carrière. Le jeu fera cependant moins de score au Japon qu'aux Etats-Unis ou en Europe. C'est la Super Famicom qui mène le bal là-bas, contrairement au reste du monde...

4 : SUPER SPACE INVADERS (Super Famicom)
Le classique des classiques ! On retrouve quatre versions différentes du jeu d'arcade original : la plus vieille avec les brouillages "pets de moustique", une version rectangulaire, un jeu à deux joueurs et même une version avec des décors superbes. Quinze ans après, on s'éclate toujours avec Space Invaders.

5 : SUPER METROID (Super Famicom)
Metroïd était le dernier jeu NES à succès à ne pas avoir été adapté sur 16 bits par Nintendo. Après Megaman, la version SFC de Metroïd semble plaire aux petits Japonais. Pour en savoir plus, allez lire le test dans ce numéro.

6 : SHIN MEGAMI TENSEI II (Super Famicom)
Ce jeu de rôle futuriste mélange plusieurs styles, mais a fait l'unanimité par ses graphismes réalistes et violents. Très original, il propose des phases de combats montrant les ennemis de face.

7 : PUYO PUYO (Super Famicom)
Le meilleur clone de Tetris à ce jour arrive enfin sur SFC après avoir étonné toutes les machines. L'éclate à deux joueurs est totale. On est proche de voir ce jeu arriver en France, à moins que le vrai Tetris n'est toujours pas sorti chez nous. Un enfer !

8 : DERBY STALLION II (Super Famicom)
Mais là, par contre, ce jeu ne risque pas d'arriver un jour en France. Il s'agit d'une simulation de courses hippiques, si, si ! On gère ses chevaux, on paie et on visualise les courses, le tout sur Super Famicom. C'est drôlement bien fichu et très beau, mais complètement ininteressant quand on ne supporte pas le tiercé.

9 : TV ANIMATION SLAM DUNK (Super Famicom)
Les Japonais sont vraiment terribles. Au lieu de se jetter sur NBA JAM, ils préfèrent une fois de plus la simulation à l'action pure. Ce jeu est inspiré d'un dessin animé japonais sur le basket et mélange des séquences animées avec de la simulation de club de basket.

10 : POWERFUL 94 (Super Famicom)
Cette simulation de base-ball de Konami représente ce qui se fait de mieux en la matière sur SFC. De l'humour, des graphismes sublimes et un confort de jeu incomparable. Il faut dire que les Japonais aiment le base-ball, ce qui n'est pas le cas chez nous.

EN DIRECT DES STATES :

En attendant l'arrivée de Virtua Racing qui risque de bien casser la baraque, c'est évidemment le "supersonique" NBA JAM qui repousse Sonic 3 très loin. Le cas est assez rare pour vous faire remarquer que NBA JAM est présent dans les cinq premières places avec trois versions différentes. Deuxième remarque : la présence de deux jeux portables dans les dix premiers aux Etats-Unis est assez rare. Troisième remarque : on trouve aussi, dans ce classement, deux simulations de base-ball. Enfin, contre toute attente, Young Merlin entre directement en quatrième place. Quant au fabuleux Secret of Mana, il s'accroche depuis trois mois à la dixième place.

1 : NBA JAM (Genesis)
C'était un peu prévu d'avance ! Le premier jeu d'arcade du moment se devait de prendre la première place pour les consoles familiales. C'est la version Genesis qui emporte la timbale. Ou aussi, c'est normal quand on connaît l'avance qu'a pris Sega sur Nintendo aux States.

2 : NBA JAM (Super NES)
Et de deux, un doublet qui va rapporter à Acclaim ! Après Hudol Kaiserl, cet éditeur commence à taper fort malgré le terrible impressionnant de titres plus qu'moyens. Comme quoi, il suffit d'une politique agressive, une bonne publicité et deux énormes titres pour se payer une place au soleil. A bon entendeur...

3 : WORLD SERIES BASEBALL (Genesis)
Sega et America a fait très fort et se paye le jackpot en prenant la troisième place. Ce sport national (avec le foot) est très prisé sur console et c'est toujours sur Megadrive que les joueurs américains ont porté leur choix.

4 : YOUNG MERLIN (Genesis)
Le premier jeu d'aventure à la Zelda pourtant accidentel semble être un succès aux Etats-Unis, puisqu'il prend directement la quatrième place. Soulignons lorsque cerdère à ce jeu apprécié à la rédac de Joypad pour son originalité et sa longévité.

5 : NBA JAM (Game Gear)
C'est rare, mais ça arrive ! La Game Gear est présente dans ce hit du mois avec un titre que l'on ne présente plus et qui est aussi bien réussi sur petit écran que sur grand. Le Two On Two prend toute sa signification sur la portable qui aurait eu bien du mal à gérer plus de joueurs.

6 : SONIC 3 (Genesis)
Sonic recule, mais reste quand même en bonne place. Notre hérisson doit tout être quand même désolé rester un peu plus longtemps en première place, mais il fallait laisser la place au basket. Le sport, c'est cruel !

7 : WARIOLAND (Game Boy)
La Game Boy est toujours présente dans les dix premiers (aux sud Cornelius, mais hors ce troisième opinion ne pouvons rester les Game Boyeurs américains de glace. Préparez-vous à jouer le rôle de Wario dans Super Mario Land 3 qui arrive en France.

8 : KEN GRIFFEY Jr BASEBALL (Super NES)
Nintendo of America a choisi un grand nom de ce sport pour lutter contre World Series Baseball de Sega, et cela a au moins eu le mérite de faire entrer ce titre dans les dix premiers du hit américain. Mais pour l'instant même si la qualité graphique du jeu est excellente, point question de lutter contre son ennemi.

9 : MEGAMAN X (Super NES)
Les Américains ne lâchent pas ce héros NES fraîchement arrivé sur Super NES. Il recule, mais reste dans le hit. Comment résister à ce prodiel ce petit rajeu d'action et de jolies couleurs, comment résister ? On le saura bientôt en France.

10 : SECRET OF MANA (Super NES)
Le meilleur jeu du genre en langue anglaise commence à faire cassel Final Fantasy II pour un petit jeu (bien que les styles soient différents). D'une richesse incroyable... il reste aussi l'un des plus beaux jeux d'aventure après Zelda.

ESPACE 3 News

N° 9 - Mai 1994

NEC - ARRIVAGE DE MILLIERS DE JEUX A DES PRIX ENCORE PLUS FOUS!!!

Quelques exemples :

04 CHAMPION	99 F
BOMBERMAN	99 F
CYBER CORE	49 F
FINAL SOLDIER	129 F
GOMOLA SPEED	69 F
RABIO LEPUS	69 F
DARIUS PLUS	69 F
TOYSHOP BOYS	69 F
VIGILANTE	129 F
DORAMON NOBITA	99 F
NEW ADVENTURE ISLAND	149 F
NIKO NIKO	99 F
NINJA RYUKENDEN	99 F
PARASOL STAR 2	149 F
POWER SPORTS	199 F
SALAMANDER	99 F
BALISTIC	49 F
SG 1941	99 F
SOLDER BLADE	149 F
TATSUJIN	149 F
TRICKY	99 F
J LEAGUE STRIKER	149 F
POWER TENNIS	199 F
STREET FIGHTER 2	249 F
TV SPORT HOCKEY	199 F
CLOUD MASTER	99 F
OPERATION WOLF	49 F
IMAGE FIGHT	69 F
BOMBERMAN + 4 MANETTES + SODI 5	199 F
BOMBERMAN 94 + 4MANETTES + SODI 5	490 F

CD

HELL FIRE	99 F
LDIS	69 F
POMPING WORLD	99 F
ROAD SPIRIT	99 F
ZERO WING	99 F

CDS

HUMAN SPORT FESTIVAL	199 F
STAR PARODIER	149 F
ALGUNOS	349 F
CAMP CALIFORNIA	249 F
DRACULA X	499 F
DUNGEON MASTER	249 F
GRADIUS II	299 F
MARTIAL CHAMPION++	349 F
PC KID ROCKABILITY	199 F
RIOT ZONE	249 F
FAR EAST OF EDEN	279 F
WINDS OF THUNDER	199 F

Création d'un Fan Club NEO GEO

NEO GEO : Toujours en stock chez ESPACE 3, des jeux neufs à partir de 299 F.Des Hits à 990 F tels que FATAL FURY 2, ART OF FUGHTING ; WORLD HEROES 2 (849 F)

EXCLUSIF **: ESPACE 3 devient le représentant officiel du Fan Club NEO GEO en France.**
Pour une cotisation annuelle de 200 F, vous bénéficierez des privilèges suivants :
- 50 F de réduction sur tous les jeux NEO GEO dans tous les magasins ESPACE 3 ainsi qu'en vente par correspondance
- Recevez en avant première tous les Tips et coups spéciaux ainsi que les previews des prochaines sorties.
- 50 % de remise sur les Posters, Stickers, Badges, T-Shirts,

COMMANDEZ VOTRE CARTE DE MEMBRE DU FAN CLUB NEO GEO

Renvoyez-nous votre règlement de 200 F, par :
❒ MANDAT ❒ CHEQUE
❒ CB N° .....DATE DE VALIDITE : .....

A ESPACE 3 VPC
RUE DE LA VOYETTE - 59818 LESUIN CEDEX
TEL : 20 87 69 55

info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info

DU NOUVEAU EN MAI

- LA CARTE FULL MOTION VIDEO
- LE PISTOLET
- LE JOYSTICK ARCADE, EN EXCLUSIVITE CHEZ ESPACE 3
- LE PREMIER JEU DE COMBAT : ULTRAMAN

LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES

A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e
Tel : 43 45 93 82
A LILLE 4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
A DOUAI 39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71
A STRASBOURG 6 rue du Noyer
Tel : 88 22 23 21
A BORDEAUX 15 rue Condillac
Tel : 56 52 72 84
VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

ARRIVEE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	49 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	39 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F

Et de nombreux autres articles.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette +
STREET FIGHTER II
990 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX 299 F
MANETTE SUPER 4 99 F

ACTRAISER 2** 495,00
ADDAMS FAMILY 2 299,00
ADDAMS FAMILY VALUE 495,00
AMAZING TENNIS 299,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON 495,00
BIBASS 495,00
BUGS BUNNY 349,00
CALIFORNIA GAMES 299,00
CHOPLIFTER 3 449,00
CLIFF DECK 299,00
CLAYMATE 495,00
CLIFHANGER 495,00
COOL WORLD 299,00
DRACULA 495,00
DR FRANKEN 495,00
FATAL FURY TEL
FINAL FANTASY 2 590,00
GENGHIS KHAN 2 495,00
GEM 495,00
HIT THE ICE 299,00
HYPER VOLLEY BALL 495,00
INSPECTOR GADGET 495,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION 495,00
JOHN MADDEN 94 495,00
KING ARTHUR'S WORLD 299,00
KING OF DRAGON 549,00
LEGEND 495,00
LEMMINGS 2 549,00
LETHEL ENFORCER + GUN 590,00
LORD OF THE RINGS 495,00
LUPIA 495,00

MARIO IS MISSING 299,00
MECHA WARRIOR 495,00
MEGAMAN SOCCER 549,00
MEGAMAN X* 549,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE 549,00
NBA JAM 549,00
NFL SHOWDOWN 495,00
NINPLA 94 449,00
NOBUNAGA AMBITION 499,00
OUTLANDER 299,00
PALADIN'S QUEST 495,00
PINK PANTHER 495,00
PIRATES OF DARK WATER 495,00
PTO 590,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3 590,00
RUN SABER 395,00
SECRET OF MANA* 590,00
SHADOW RUN TEL
SUE POCKET 495,00
SIM ANT 495,00
SIM EARTH 495,00
STAR FOX 299,00
STAR STREK NEXT GENERATION 590,00
STREET COMBAT 299,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP 590,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK 549,00
SUPER GOAL 2 495,00
SUPER METROID 495,00
SUPER STRIKE EAGLE 299,00
TERMINATOR 299,00
TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS 299,00
TOM & JERRY 299,00
TOVEST TOM & JERRY 495,00
TOP GEAR 2** 495,00
TOYS 299,00
TUNN N SUPA 539,00
ULTIMA FALSE PROPHET 549,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2 549,00
UTOPIA 495,00
WIZARDRY 5 549,00
WOLFCHILD 299,00
YOSHI'S COOKIE 299,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR* 495,00

ADAPTATEUR AD2B : 79 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
·AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT 1 AD 2B DU 1 RALLONGE DE MANETTE
***NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ DATEL DU AD2B TURBO :PRIX 149 F**
- AVEC UN JEU ACHETE : 99 F
**** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX**
GENIAL !!! **ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 899 F**
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 949 F

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN 199,00
X ZONE (SUPERSCOPE) 99,00

ACTRAISER 365,00
FATAL FURY 259,00
GHOULS AND GHOSTS 199,00
GRAVITIS III 199,00
JAMES BOND JR 199,00
LETHAL WEAPON 3 199,00

POWER MOVES (POWER ATHLETE) 199,00
PUSH OVER 199,00
SONIC BLASTMAN 299,00
STREET FIGHTER 2 199,00
STAR WARS 299,00
PIT FIGHTER 199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F
DRAGON BALL Z 3 : 549 F

AXELAY 299,00
BLUES BROTHERS 299,00
CRASS NUMBER 199,00
DEAR DANCE 199,00
FINAL FIGHT 2 199,00
FLYING HERO 199,00
HUMAN GP 299,00
STAR WARS 299,00
PRINCE OF PERSIA 199,00

IMPERIUM 199,00
OUT OF THIS WORLD 199,00
UMIRA 1&2 299,00
RUSHING BEAT 2 299,00
SUPER FORMATION SOCCER 3 299,00
SUPER NINJA BEAR 199,00
ROYAL CONQUEST 199,00
RUSHING BEAT 145,00
TINY TOON 299,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel 1390 F
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur mini de 590 F) 1790 F

ALCAHEST 490,00
ART OF FIGHTING 490,00
ASTRO GOGO 390,00
BASTARD 590,00
BRAINLORD 590,00
DRAGON BALL Z 3* 549,00
DRAGON QUEST 5 690,00
EYE OF THE BEHOLDER 549,00
F1 CIRCUS 3 490,00
FAMILY TENNIS 299,00
FATL FURY 11 590,00
FINAL FANTASY 6 TEL
FIRE EMBLEM 690,00
GAIA* 549,00
GOEMON FIGHT 2 690,00
HOKUTO NO KEN 7 690,00
HUMAN GP 2 545,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER) 299,00
MACROSS 545,00
MAGAIA 2 449,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK 498,00
MARIO ET WARIO 390,00
NEW TETRIS 590,00
NIN'IA WARRIOR 590,00
OUVETT TOM & 399,00
POWER ATHLETE 199,00
RAMNA 1/2 490,00
RAMNA 1/2 3 590,00
RAMNA 1/2 4 590,00
R TYPE 3* 490,00
RUSHING BEAT SHURA 590,00
SAILOR MOON 690,00
SENGOKU DENSYO* 490,00
SKY MISSION 199,00
SOCCER 449,00
SONIC BLASTMAN 2 530,00
SUPER BOMBERMAN 94 TEL
SUPER DUNK STAR 299,00
SUPER FOOTBALL 490,00
SUPER VOLLEY BALL 2 399,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN 390,00
TETRIS WARS 490,00
TWIN BEE 3 590,00
USA ICE HOCKEY 199,00
WORLD HEROE 390,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :
BOMBERMAN + SCOI 5 + 4 MANETTES 0,00
BOMBERMAN 94 + SCOI 5 + 4 MANETTES 490,00
CIBER CITY ODEON 0,00
DARIUS PLUS 0,00
DRAGON SLAYER (USA) 0,00
FAR EAST EDEN 0,00
FLASH H DOERS 498,00
IMAGE FIGHT 69,00
LDIS 69,00
LEGEND OF XANADU 499,00
LOOM (USA) 390,00
OMEGA FOUR THUNDER (USA) 390,00
MARTIAL CHAMPION 499,00
OPERATION WOLF 49,00
PC KID 3 (CRAZY BABY) 199,00
RABIO LEPUS 590,00
SHARP SHOOTER (USA) 390,00
SHERLOCK HOLMES II (USA) 390,00
STAR FORCES 149,00
STREET FIGHTER 2 249,00
TALIS 3 (USA) 390,00
WINGS OF THUNDER 199,00
YS BOOK 1&2 (USA) 299,00
YS III (USA) 390,00

ARCADE CARD DUO + FATAL FURY
DU ART OF FIGHTING 1390,00
ARCADE CARD PRO 1190,00
ART OF FIGHTING 499,00
FATAL FURY 499,00
MANETTE AVENUE 6 199,00
KING TURBO STICK 129,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ 2 MANETTES + STREET FIGHTER 2 690 F

ASTRIC THE ALROBAT 179,00
ALIEN 3 299,00
ALADIN 449,00
ART OF FIGHTING 490,00
ASTERIX 249,00
BATTLETOADS 449,00
BUBSY 449,00
CHAMPION SHIP POOL 449,00
CLAY FIGHTER 499,00
COOL SPOT 399,00
DENIS LA MALICE 439,00
EQUINOX 439,00
F1 POLE POSITION 439,00
FIFA SOCCER 449,00
FLASH BACK 439,00
KICK OFF 2 TEL
LAMICRIGINI CHALLENGE 479,00
LE COBAYE 399,00
MARIO COLLECTION 399,00
MARIO KART 389,00
NBA JAM 489,00
NFL 94 445,00
LA PANTHERE ROSE 479,00
PSG SOCCER 479,00
RAMNA 1/2 2 489,00
RENDOCCO 390,00
ROCK AND ROLL RACING 469,00
SIM CITY 399,00
SKYBLAZER 399,00
STREET FIGHTER 2 TURBO 493,00
SUPER OFF DRIVER 479,00
T2 : JUDGEMENT DAY 299,00
THE LOST VIKINGS 449,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP 449,00
VIRTUAL SOCCER 469,00
WEAR EINSTEIN 3D 499,00
WORLD CLASS RUGBY 299,00
YOUNG MERLIN 499,00
ZELDA 3 389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT 249,00
LAMBORGHINI AMERICAN 179,00
EARTH DEFENSE FORCE 179,00
WAR GAME 179,00
FINAL FATALE 179,00
NFL QUIZ 179,00
MLA ALL STAR CHALLENGE 149,00
FIFA FORMA 149,00
F1 EXHAUN X MAN 149,00
STAR WING 149,00
SUPER HANG OFF 149,00
SUPER BOWLING 149,00
SUPER TENNIS 149,00
SUPER BOMBERMAN 149,00
W TRC LEAGUE BASKETBALL 249,00

ACCESSOIRES

- **2 MANETTES SANS FIL PROG 299 F**
- **JOYSTICK ARCADE PRO 5 299F**
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM
- **ACTION REPLAY PRO 395 F**
POUR SNES/SEC/SNIN
Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL
- **ACTION REPLAY PRO 299F**
POUR GAME BOY OU GAME GEAR
- **MANETTE ASCII 109F**

JAGUAR

JAGUAR USA + CIBERMORPH 2390 F
ALIEN VS PREDATOR TEL
CHECKERED FLAG II TEL
CLUB DRIVE 499,00
CRESCENT GALAXY 449,00
DINO DUNES 449,00
TAIDEN 449,00
TEMPEST 2000 449,00
MANETTE 299,00

NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE 1990 F

MANETTE 490 F
MEMORY CARD 229 F

ALFA MISSION II 590,00
ART OF FIGHTING 2 1590,00
BASEBALL STAR PRO 349,00
BASEBALL STAR 2 349,00
BLUES JOURNEY 399,00
CIBER UP 490,00
EIGHT MAN 590,00
FATAL FURY SPECIAL 1390,00
FATAL FURY II 990,00
GHOST PILOT 399,00
KARNOV'S REVENGE 1590,00
KING OF MONSTER 399,00

MAGICIAN LORD 690,00
MUTATION NATION 849,00
ROBO ARMY 849,00
SAMOURAI SHOW DOWN 1590,00
SPINMASTER 1390,00
SUPER SIDE KICK 2 1590,00
TOP PLAYER GOLF 299,00
TRASH RALLY 590,00
3 COUNT BOUNT 849,00
VIEW POINT 1290,00
WIND JAMMERS 1490,00
WORLD HEROE II 849,00
WORLD HEROES JET TEL

GAME BOY

BARCODE BOY SET 149,00
FINAL FANTASY LEGEND III 299,00
JOE AND MAC 99,00
MEGAMAN 4 249,00
MICKEY 5 269,00
MORTAL KOMBAT 199,00
STROUMPFS 259,00
SUPER RUDE OFF 99,00
SUPERMARIOLAND II 229,00
SUPER MARIOLAND III 279,00
TINY TOON 2 249,00
TRACK AND FIELD 99,00
ZELDA 249,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

BORDEAUX 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00
ALADDIN (EUR)	425,00
ART OF FIGHTING (JAP)	449,00
ASTERIX (EUR)	299,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	385,00
BEST OF THE BEST (USA)	385,00
CASTELVANIA (USA)	395,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	385,00
DRAGON BALL Z	489,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00
OT ROBOTNIC (EUR)	385,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00
FATAL FURY (JAP)	299,00
FIFA SOCCER (EUR)	399,00
FLASH BACK (EUR)	385,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00
F117 (EUR)	425,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00
GUNSTARS HEROES (EUR)	385,00
HOOK (USA)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00
JURASSIC PARK (EUR)	299,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	499,00
LOST VIKING (USA)	425,00

DRAGON BALL Z 489F

LOTUS II (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00
NBA JAM (EUR)	499,00
NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
PELE SOCCER (USA)	299,00
PINK PANTHER (EUR)	425,00
POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	299,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	425,00
ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	399,00
ROYAL RUMBLE	449,00
SHINING FORCE 2 (JAP)	399,00
SONIC 3 (JAP)	499,00
SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
SPIDERMAN X MEN (USA)	385,00
STAR TREK NEXT GENERATION (USA)	499,00
SUPER KICK OFF (EUR)	299,00
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	299,00
TINY TOON (EUR)	299,00
TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	299,00
TMNT TOURNEMENT FIGHTER (EUR)	385,00
TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
VIRTUA RACING	599,00
VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	399,00
X MEN (EUR)	299,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	385,00
ZOOL (EUR)	299,00

MEGA PROMOS !

BUBSY	299,00	STREET FIGHTER II'	449,00
		KID CHAMELEON (JAP)	39,0
ALIEN 3 (EUR)	129,00	LEMMINGS (EUR)	199,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	149,0	MICKEY DONALD (JAP)	129,00
BATTLE TOADS (JAP)	149,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	RANGOUDE (JAP)	99,00
BIRNAZAUD WATTLE (CHAO) (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP FREX AM (USA)	129,00	SPEEDBALL 2	139,00
CHAKAN (EUR)	199,00	STORDEL (EUR)	149,00
CHYING (JAP)	149,00	SUNSET RIDERS	159,00
F2 (FIFTEEN FOOT) (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	149,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	UNIVERALINE (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
HAUNTING (EUR)	199,00	ZERO WING (JAP)	99,00
JOHN MALDEN 92 (USA)	149,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	199,00
SLEEP WALKER	229,00
OVER KILL	229,00
NIGEL MANSELL	249,00
TFX	249,00
ARABIAN NIGHTS	TEL
DANGEROUS STREET	229,00
LIBERATION	279,00
CASTLE 2	249,00
ALIEN BREED + QWAK	249,00
PINBALL FANTASY	229,00
ALCHI	199,00
SENSIBLE SOCCER	199,00
MICROCOSM	349,00
PIRATE GOLD	229,00
ALFRED CHICKEN	229,00
DENIS LA MALICE	229,00
TROLLS	249,00
PROJECT X + E 1 2	249,00
DISPOSABLE HERO	249,00

CARTE DE DECOMPRESSION FULL MOTION VIDEO 1690 F

3 DO

3 DO + CRASH & BURN :	NTSC 4290 F	PAL 4690 F	NTSC/PAL 4890 F
SEWER SHARK	495,00	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	399,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	469,00	TWISTED	399,00
STELLAR 7	495,00	ULTRAMAN (JAP)	TEL
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	495,00	LEMMINGS	449,00
PISTOLERS	395,00	JOHN MADDEN FOOTBALL	399,00
MICROCOSM	499,00	WING COMMANDER	499,00
THE HORDE	495,00	PEOPLE BEACH GOLF	475,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	JOYSTICK ARCADE	TEL

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
FERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	449,00	HANNA 1/2	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	449,00	SONIC	399,00
FINAL FIGHT	449,00	WONDER DOG	199,00
PRINCE OF PERSIA	449,00		

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	299,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
CHUCK ROCK	425,00	POWER MONGER	425,00
CLIGHANGER	425,00	PUGSY	495,00
DOUBLE SWITCH	495,00	REVENGE OF THE NINJA	425,00
DRACULA	495,00	SEWER SHARK	395,00
GRAND LE DAUPHIN	425,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
GROCERY BAGAGERS	449,00	STAR WARS : REBELL ASSAULT	495,00
INDIANA JONES	449,00	SUN CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495,00	TERMINATOR	495,00
JURASSIC PARK	495,00	THE 3RD WAR	449,00
KRISS KROSS	449,00	VAL	449,00
LETHAL ENFORCER + GUN	549,00	WILLY BEAMISH	449,00
LUNAR	495,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00
MAD DOG MC CREE	425,00		
MONKEY ISLAND	449,00		

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	POWER MONGER	428,00
FINAL FIGHT	299,00	SHERLOCK HOLMES	299,00
HOOK	299,00	SONIC CD	425,00
JAGUAR XJ220	299,00	SPEED	425,00
GROUND ZERO TEXAS	449,00	THUNDER HAWK	425,00
MORTAL KOMBAT	395,00	WOLF CHILD	299,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	299,00
NHL 94	395,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	395,00
MICROCOSME	449,00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :

SUPER NINTENDO ❒	MEGADRIVE ❒	GAME BOY ❒
SUPER NES ❒	MEGA CD ❒	GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒	NEO GEO ❒	

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° : .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

VERSION JAPONAISE

IMPORT

Super Famicom

VIVEMENT LE 7 !

Bon alors, que voulez-vous que je vous dise, nous sommes en l'an je ne sais quoi, mais tout ce que je sais, c'est que l'action de ce jeu se déroule 1000 ans après celle du cinquième volet ; d'ou la présence de robots plus nombreux et autres créatures métalliques intelligentes. Bien entendu, nous sommes en présence d'un petit chef-d'œuvre, ce qui est tout naturel de la part de Square Soft. Dans ce jeu-ci, foin de personnages se transformant au gré de vos récoltes de cristaux : ils ont leur propre classe, plus la possibilité de s'équiper de divers "items" leur permettant alors d'user de compétences inaccessibles jusqu'alors. Comme de bien entendu, je ne m'éterniserai pas plus longtemps sur le scénario du jeu, ce serait vous enlever tout plaisir de découverte.

La petite dame se balade dans un univers en mode 7 qui est hallucinant. Vous n'en croirez pas vos yeux le jour où vous verrez la scène en mouvement sur votre écran. La musique en extérieur, est elle aussi incroyable. Genre flûte de pan, vous voyez.

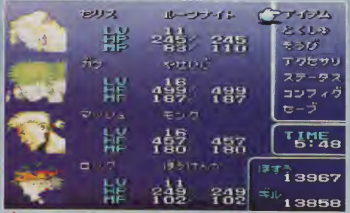
Final Fantasy VI

Oh, le beau décor, oh mon dieu ! Oui, on peut le dire, de beaux décors, c'est la devise de ce jeu. Ici, la qualité graphique est à même de vous laisser sur le sol, tant les différents ombrages de la forêt sont réalistes.

Au départ, vous êtes une pauvre petite, faible, seule et abandonnée de tous ; n'ayez crainte, d'une part cela ne va pas durer trop longtemps ; et d'autre part, vous avez le sort "Fire" à balancer sur les divers crétins qui se présenteront devant vous.

Euh... oui, alors là, j'en connais beaucoup qui vont voir ma tête et qui vont me dire que j'ai trop, etc, et que je me laisse emporter, mais sachez bien une chose : jamais, je dis bien JAMAIS, un jeu n'a été aussi beau sur Super Famicom. Jamais des graphismes n'ont atteint un degré tel de perfection. Jamais des musiques n'ont été aussi pures et proches des oreilles du pauvre joueur qui en revient toujours pas. Alors, il est vrai que ce jeu est en japonais, je sais aussi que c'est un jeu de rôle, genre de jeu pas toujours apprécié des joueurs, mais il fallait juste que vous sachiez que ce jeu fera date. Pour vous donner une idée, il s'en est vendu deux millions au Japon le jour de sa sortie, et les gens faisaient des heures et des heures de queue pour aller l'acheter. Il n'était même pas rare, d'ailleurs, de voir des tentes et autres sacs de couchage devant les boutiques ; encore pire qu'il y a quatre ans pour Dragon Quest 3. Le jeu ayant été en rupture de stock, deux heures après sa mise en vente officielle au Japon (pour éviter les émeutes, certaines grosses boutiques vendirent le jeu un jour avant sa sortie), il est donc assez difficile à trouver en France. Mais sachez-le, c'est très certainement le meilleur jeu jamais sorti à ce jour sur la console SuperFamicom. Et ce n'est peut-être pas le meilleur jeu de rôle de tous les temps, mais c'est de très loin le plus beau. Et c'est incontestable...

GREG



À tout moment du jeu, il vous est possible de consulter l'état de vos personnages. Bien entendu, vous ne serez pas toujours quatre, et il va falloir trimer dur pour trouver Gau, l'enfant sauvage. Un truc : allez en ville et achetez un steack pour l'appâter.

Gau a appris une nouvelle attaque en observant ses adversaires ; il se concentre, s'enflamme et brûle ensuite les ennemis présents à l'écran. C'est ce qu'on appelle "fumer une corvée". Excellent, extraordinaire, incroyable.

Les combats dans Final Fantasy, souvent copiés, jamais égalés ; ici voyez-vous, nos amis ont fait une rencontre en extérieur. Les pauvres monstres vont se faire déchirer en quinze.

Une autre nouveauté dans ce volet : vous pouvez surprendre les ennemis en les encerclant. Ici, le brave géant va s'en prendre plein la tête sans comprendre ce qui lui arrive, surtout que l'ami Mash s'est rendu invisible.

FINAL FANTASY VI

EDITEUR • SQUARE SOFT
TEXTE A L'ECRAN ET DOC JAPONAIS
GENRE • JEU DE ROLE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES SAUVEGARDES

- La plus belle réalisation à ce jour sur Super Nintendo
- Un intérêt grandissant.
- 40 heures de jeu acharné, et toujours pas l'ombre d'une fin.
- L'originalité "Square".

- Je n'y joue pas pendant que j'écris ce test.
- Le mettre sur un adaptateur fume vos sauvegardes.

GRAPHISMES 19
Du jamais vu sur une Super Famicom. Les couleurs resplendissent, les effets de transparence sont à mourir de bonheur.

ANIMATION 19
Vous marchez : mode 7 ; vous êtes à dos de Chocobo : mode 7 ; vous prenez la mongolfière : mode 7 ! Mode 7 beau et rapide !

MANIABILITÉ 19
Parfait, net, précis, les commandes sont claires, on ne s'y perd pas grâce à un système de classement ordonné. Merci, Square !

SON/BRUITAGE 20
Jamais, au grand jamais, vos oreilles n'ont entendu pareilles mélodies. Actraiser à côté, c'est de l'excrément de génisse en sueur.

GLOBAL 98%

LA FORTUNE AU BOUT DU FUSIL !

SOLDIERS OF FORTUNE

EDITEUR	SPECTRUM HOLOBYTE
GENRE	SHOOT THEM UP
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC	ANGLAIS
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES	MOTS DE PASSE
GRAPHISME	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	16
SON/BRUITAGE	16
GLOBAL	79 %

Au siècle dernier, c'est-à-dire y a pas très longtemps, un savant fou nommé baron Fortesque (alias Olivier le physicien) invente une machine absolument révolutionnaire : la "Chaos Engine". Grâce à elle, il peut enfin assouvir les désirs les plus fous, à savoir changer le cours de l'histoire en se projetant dans le temps ! Rien que ça ! Malheureusement, les caprices de cette nouvelle "révolution" l'empêchent de faire quoi que ce soit. Au contraire : tout va de mal en pis, pour finalement exploser. Un nuage de chaos s'abat alors sur la population. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, tout le monde subit une mutation génétique qui rend bête et méchant. C'est le chaos général ! Heureusement, six mercenaires décident, pour se faire un peu de blé, de changer tout ça. La suite, vous la connaissez...

Les cuisses de grenouille, vous les aimez sautées, ou cramées ? A vous de voir, les Guys !

Tirez sur les balises pour vous ouvrir les portes de la liberté !

Des monstres/mutants de la pire espèce envahissent le monde en plein chaos. Réduisez-les en bouillie pour bébé SVP.

Une méga-bombe qui débarrasse tout à l'écran, c'est toujours pratique. Ah, si on avait ça en vrai, j'vous raconte pas le carnage !

Une pointe d'originalité dans un jeu qui en manque cruellement : à chaque fois que votre partenaire (humain) mourra, vous pourrez le ressusciter en payant pour lui !

Une belle image d'intro, pour vous faire découvrir les six mercenaires que vous pourrez "jouer". Chacun à ses caractéristiques propres comme l'endurance et la vitesse.

Ça y est, il est enfin là ! Depuis sa sortie en 1990 sur les micros (un jeu des Bitmap Brothers, je vous le rappelle), tout le monde était impatient de le voir. Eh bien, ça y est, la cartouche est disponible en import. Alors, il est bien, le jeu ? Ben, heu, oui, et en plus assez difficile. C'est pour ça qu'il vaut mieux y jouer à deux (humains), histoire de ne pas recommencer quarante fois le même niveau. Les ennemis sont variés et assez originaux, mais des stages presque tous identiques rendent le jeu lassant. On avance, on tire façon bourrin des familles, à tel point qu'on en vient même à oublier où on habite ! En tout cas, c'est ce qui s'est passé pour Tonton Steph. Dommage aussi qu'il y ait quelques ralentissements, on s'en serait bien passé. Allez, on va conclure en disant que c'est un jeu de bonne qualité, mais pas très original.

TRAZOM

- Des musiques géniales !
- Le jeu à deux est très bien lui aussi.
- Une très longue durée de vie.
- Une conversion assez réussie.

- Quelques flaccoux ralentissements !
- Pas assez de pêche, ni de fun.

VERSION JAPONAISE

IMPORT

LA SAGA GAMEBOY SUR VOTRE SFC !

Super Famicom

Romancing Sa-Ga 2

EDITEUR	SQUARE SOFT
GENRE	AVENTURE/ROLE
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC	JAPONAIS
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
GRAPHISME	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	18
SON/BRUITAGE	19
GLOBAL	88 %

VU CHEZ COIN UP

Au cas où vous ne le sauriez pas, Final Fantasy I, II et III sur console Gameboy sont des jeux américains ; mais dans leur version japonaise, ces jeux se nomment Sa.Ga. I, II et III. Romancing Sa.Ga. sur Super Famicom, c'est en fait le même principe, mais avec la technologie 16 bits et la couleur ! Ben oui, cela change, c'est plus bô, mais toujours aussi intéressant, malgré une barrière de langue évidente pour les plus européens d'entre nous. Pourtant, sachez-le, ce jeu n'est certainement pas le plus dur, et contrairement à un Phantasy star IV ou un Final Fantasy VI (testés dans ce même numéro), il est totalement jouable pour un occidental moyen, les énigmes et divers problèmes découlant d'une logique sans faille. Peut-être est-ce dû à la simplicité du système de déplacement ? Quoi qu'il en soit, un grand jeu.

Un jeu plutôt réaliste du côté des hommes, puisque vos personnages, une fois morts, ne peuvent être ressuscités comme dans la plupart des autres jeux de rôle ; ici, il faudra tout simplement aller voir des mercenaires spécialisés dans certains domaines (magie, frappe, vol), qui accepteront ou non de rejoindre votre groupe. Attention, des super-personnages sont cachés dans le jeu. Mais où ?

Voici le principe des rencontres de monstres : contrairement à la majorité des jeux de rôle sur console, les monstres vous attaquent. Mais par contre, si vous êtes pressé et que vous vous mettez à courir, vous ne les verrez plus se balader autour de vous, et vous serez surpris si vous tombez nez à nez avec eux !

Voici le déroulement des combats : choisissez l'arme avec laquelle vous allez frapper le monstre, et suivant votre degré de spécialisation dans cette arme, vous aurez droit à plusieurs genres d'attaques.

Une fois de plus, Square Soft nous offre une merveille de jeu de rôle. Côté musiques, c'est comme d'habitude, Square nous gratifie de morceaux grandioses et qui font presque mal à en pleurer tant certains d'entre eux sont réussis. Ben oui, la grande musique blesse le cœur des hommes (dixit Jackie Sardou) et les graphismes châtoyants de ce jeu, typiquement japonais, font plaisir à voir, surtout pour le joueur habitué de ces longues quêtes. Côté combat, c'est assez nouveau (enfin surtout pour ceux qui n'ont jamais joué aux versions Gameboy), puisque vos personnages n'acquièrent pas de points d'expérience pour monter des niveaux. D'ailleurs, ils n'ont aucun niveau. Ce n'est que lorsqu'ils ont utilisé une action à bon escient, lors d'un combat, qu'ils sont récompensés par un maximum de points de vie plus élevés, une meilleure maîtrise de leur arme, ou un nouveau sort. Sachez aussi, et c'est assez jouissif dans ce genre de jeux, qu'il arrive parfois qu'en plein combat, une petite lampe apparaisse sur la tête d'un de vos personnages, symbolisant l'idée qu'il vient d'avoir ; laissez-le agir librement, ce qui lui permettra d'acquérir une nouvelle technique ! Vous l'aurez donc certainement compris, c'est un jeu passionnant, un peu facile, et qui a la particularité d'autodétruire ses sauvegardes, lorsque vous l'employez avec un mauvais adaptateur sur une console française (d'où l'état peu avancé de mon groupe sur les photos). Méfiance !

GREG

- Des musiques excellentes !
- Très originale.
- Les sous-quêtes toujours nombreuses. !

- Très facile.
- Trop facile.
- On avance comme dans du beurre.

VERSION JAPONAISE

IMPORT

Super Famicom

EDITEUR	NINTENDO
GENRE	PUZZLE GAME
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC	JAPONAIS
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE NIVEAUX	10
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	3
GRAPHISME	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	17
GLOBAL	81 %

LE POUVOIR DE WARIO...

Mario est très en colère car Wario fait encore des siennes. C'est franchement énervant de voir un gros crétin qui fait l'intéressant en vue de vous piquer la vedette, vous ne trouvez pas ? Ou alors je suis un peu parano... Moi aussi, j'ai l'impression qu'à la rédac, tout le monde m'en veut ces temps–ci. Je dis ça entre nous, mais par exemple, Jima (une de nos deux maquettistes de charme, cf. les News) commence à vouloir tester des jeux à ma place, elle me donne des conseils pour les jeux, elle n'arrête pas de censurer mes photos dans ses maquettes. Moi, je suis sûr qu'un jour, elle va mettre sa photo à la place de la mienne dans les avis, vous verrez... Eh bien, Mario et Wario, c'est un peu comme Jima et moi ! Toujours est–il que Wario a créé une série impressionnante de pièges dans lesquels votre pote Luigi (Luigi, je vous en parlerai une prochaine fois, mais il me fait penser à Tonton Steph) est prisonnier. Vous devez donc vous taper une série de dix mondes constitués chacun de dix niveaux. Dans chaque niveau, le but est de permettre à Mario d'avancer jusqu'à ce qu'il libère Luigi. Sur son chemin, des embûches comme on dit ! Vous dirigez une petite fée clochette à la souris et nettoyez le passage pour Mario. Un type de jeu déjà vu et qui a déjà fait recette (on se souviendra, par exemple, de Builderland de Loriciel), mais qui fonctionne toujours bien.

MARIO & WARIO

MAIS POURQUOI UNE MÉDUSE SUR LA TETE ?

Que vous preniez Mario, la Princesse Zelda ou Trucmuche, ils recevront toujours quelque chose sur la tête avant de jouer. C'est normal, ils sont sensés être aveugles dans leurs déplacements ! Voilà pourquoi vous devez préparer leur passage, ils ne voient strictement rien.

Le principe : il faut cliquer pour faire apparaître ou disparaître des blocs, bloquer les ennemis tout en surveillant Mario. Ce dernier doit atteindre Luigi pour le délivrer.

Attention aux chauves-souris. Outre le fait de faire apparaître des blocs pour que votre personnage puisse passer, il est aussi possible de le faire changer de direction en lui cliquant dessus.

Ce jeu est un modèle de beauté et comblera de joie les fans de Mario. Il reprend en effet tous les personnages et les décors de Super Mario World. Mais attention, quand je dis que les fans de Mario seront comblés par les graphismes et l'ambiance sonore, je ne dis pas qu'ils y trouveront forcément leur compte. Mario & Wario est en effet tout sauf un jeu de plates–formes dans la tradition des Mario justement. Il s'agit d'un jeu d'adresse mêlant action, plates–formes (léger–léger) et précision du geste. De toute façon, je vais calmer les dingues de l'action pure assez rapidement, en leur rappelant qu'on ne peut jouer à ce jeu qu'avec la souris et qu'il demande une certaine réflexion. Mis à part ce détail, le jeu reste très sympa et intéressant. Il semble malheureusement quelque peu destiné aux plus petits d'entre nous (pas par la taille, j'entends) car la globalité des niveaux ne pose pas trop de problèmes. Voilà pourquoi ce jeu hyper bien fichu, très beau et des plus originaux n'a pas la note qu'il aurait peut–être méritée... OLIVIER

- Un jeu original.
- On joue à la souris (même française).
- Des graphismes géniaux qui rappellent Mario IV.

- On ne peut jouer qu'à la souris.
- Le jeu est trop facile.
- Un jeu destiné aux plus jeunes.

VERSION AMERICAINE

IMPORT

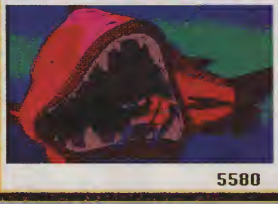
Sega Cd

L'ESPRIT D'UN NINJA EN DESSIN ANIMÉ !

REVENGE OF THE NINJA

EDITEUR	RENOVATION
GENRE	ACTION
TEXTE & DOC A L'ÉCRAN	ANGLAIS
DIFFICULTE	VARIABLE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAUX	18
CONTINUES	2
GRAPHISME	18
ANIMATION	19
MANIABILITE	16
SON/BRUITAGE	17
GLOBAL	80 %

Pour venger la mort de votre père, vous êtes capable de bien des choses. Notamment celle d'affronter le responsable de votre malheur, Dark Lord, chez lui, dans son tristement célèbre Castle of Evil ! Pour arriver jusqu'à lui, vous devrez cependant affronter maints et maints pièges, et les sbires du Monsieur Sombre qui portent les noms guerriers de Marco Kilmore, les Loups de Seidenfeld ou encore les Squelettes Immortels. Seule votre dextérité, vos réflexes, votre sixième sens et votre haine vous mèneront à la lutteuuu finaleuuu !



Face à ce requin géant, vous allez commencer par aller successivement à droite, puis à gauche, pour l'emmener se fracasser contre un rocher ! Transformé en chevalier ! Enfin, le rêve est exaucé !

En mode "hard", vous n'avez plus droit aux flèches, mais simplement à ce mot : "action !". A cet instant, à vous d'agir comme bon vous semble.

Ça vous dirait d'esquiver pendant trois heures la hallebarde de la mort de notre vieil ami en bas ? Bonne chance, alors !

Après les pneus sliks, les pneus pluie sont de rigueur pour notre Ninja, dans un souterrain infernal rempli de flotte.

Provoquez ce "vieux" en duel, et vous arriverez à le contrer facilement. Enfin, presque...

On dira ce qu'on voudra, les CD de ce genre sur Mega CD (ici sur le modèle américain, le Sega CD), auront toujours une place privilégiée sur ce support. A part Road Avenger, de la même boîte, et Dragon's Lair qui arrive, on était en manque de dessins animés interactifs depuis quelque temps. On ne peut pas dire que ce soit d'un grand intérêt, comparativement aux autres genres, mais on y trouve tout de même une bonne dose d'originalité. C'est le moins que l'on puisse dire ! Si vous n'en avez jamais essayés, c'est peut-être l'occasion. Attention, c'est le genre de jeu dans lequel il faut bouger le pavé de direction ou appuyer sur le bouton au bon moment ! Si, comme Robby, vous détestez ça, oubliez rapidement ce jeu. Techniquement parlant, le film est bon, même s'il semble un peu "vieillot". Les scrollings sont, eux, impecc et contribuent grandement à engendrer de l'action non-stop ! A voir avant d'adopter !

TRAZOM

- Un dessin animé interactif, il y avait longtemps !
- La bande sonore.
- Les gags assez hilarants.

- La durée de vie ?
- L'intérêt ?

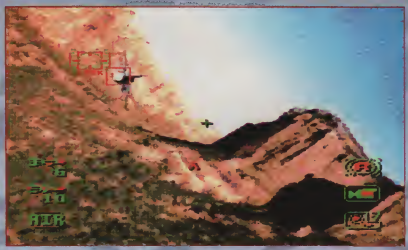
TOMCAT ALLEY

C'EST JERRY QUI PILOTE ?

EDITEUR • SEGA
GENRE • SHOOT'EM UP
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC ANGLAIS
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 2
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • SAUVEGARDES

GRAPHISME	19
ANIMATION	18
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	19
GLOBAL	90 %

Votre rêve de gosse est de faire partie des Top Gun, la crème de la crème en matière de pilote de chasse. Vous avez du courage à revendre, de la voix à faire entendre, du poids à perdre, no problemo kid, nous avons ce qu'il te faut : un F14X Tomcat tout beau tout neuf, pour aller tâter du Russkov de l'autre côté de la Volga. Un Russe démoniaque, nommé Povich (bonjour les clichés !), a juré votre perte. À vous de relever le défi, il y va de l'honneur de l'US Air Force. Pffffffff !



Les vues en extérieurs vous permettent évidemment de répondre à la radio, de choisir une cible, de viser un objectif, de tirer, etc. Tout ça à l'aide de simples icônes !

Qui aurait pensé qu'un jour je m'accrocherais autant à un jeu filmé style Prize Fighter ? Certainement pas moi, étant donné mon peu d'enthousiasme lorsque j'ai essayé le jeu de boxe. J'étais donc sceptique, à la base. Ça tombe bien, on va parler d'avions ! Tomcat Alley m'a véritablement laissé sur le c... ! Le film est superbement réalisé, les séquences de combat sont réalistes, et le joueur vit véritablement le scénario. Si vous ne réagissez pas au bon moment, vous jouez... deux secondes. Au contraire, après avoir assimilé les commandes (simples, je vous rassure !), l'engagement est total. On n'a alors qu'une seule envie : aller le plus loin possible, et connaître le fin mot de l'histoire. Ce qui n'est pas aisé, je vous le dis tout de suite. Pour moi, comme pour la majorité de la rédac', c'est un excellent titre, qui vous fera passer des moments de détente incroyables. J'adore ! TRAZOM

- Des séquences absolument incroyables, un vrai film interactif !
- Des dialogues et des sons impeccables.
- Des temps d'accès CD très courts.
- Une ambiance terriblement réaliste.

- C'est à vous de voir, moi j'adore !

VERSION JAPONAISE **IMPORT**

Super Famicom

MIGHTY ATOM

Attendu comme le messie par le Japon entier ainsi que par toute la rédac, Mighty Atom s'avère finalement un jeu très moyen. Le scénario est d'ailleurs explicite : un petit d'homme est chargé de sauver la planète entière de monstres maléfiques et putrides. Super, non ? Pour inaugurer nos mini-tests import, on n'affirmera pas pour autant qu'on a touché le fond : il y aura pire, ne vous inquiétez pas ! Il se trouve qu'il est juste moyen. C'est mignon tout plein, les décors sont sympa, mais rien de fabuleux, et l'intérêt est assez pauvre. Peu d'ennemis, peu d'originalité, une bande son qui passe inaperçue... bref, un jeu moyen dans toute sa splendeur. Si vous voulez vous défouler cent fois plus, préférez-lui Rockman X. Là au moins, vous en aurez pour votre argent. De plus, en import, vous risquez de payer Mighty Atom assez cher, ne faites donc pas cette erreur. Allez, atchao !

TRAZOM

EDITEUR • ZAMUSE
GENRE • PLATES-FORMES
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC JAPONAIS

GLOBAL 68 %

VERSION AMERICAINE **IMPORT**

Sega Cd

THIRD WORLD WAR

Et de deux ! Third World War est, à ma connaissance, le second véritable wargame sur console, le premier étant une nullité sans pareille sur Super Nes nommée Super Conflict (62 % dans Joypad n° 21). Le public des wargames est rare, mais il existe. Lutons, mes frères ! Dans ce wargame, à vous de choisir le scénario de votre choix entre La Guerre Froide, la Guerre dans le Pacifique, la Troisième Guerre Mondiale, la Guerre Économique ou bien encore le Chaos Total, l'Anarchie, Viva Zapata ! Le jeu tient compte de la dimension militaire, mais il n'oublie pas l'économie et encore moins la diplomatie. Faites des alliances économiques ou militaires pour ensuite les briser à grands renforts d'armes bactériologiques, chimiques ou nucléaires ! C'est ça la guerre, il faut être pervers. Third World War est d'une incroyable richesse. Dommage, pour les non anglophiles, qu'il soit intégralement en anglais, ce qui le rend difficile d'accès. What ? An atomic holocaust ? What is it ? T.S.R

EDITEUR • EXTREME
GENRE • WARGAMES
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC ANGLAIS

GLOBAL 80 %

VERSION JAPONAISE

IMPORT

Super Famicom

CHA-LA... EUH NON, PARDON "WE GOTTA POWER !"

Il existe plusieurs manières de ne pas se prendre de grosses rafales d'énergies dans la tête. Ici, notre ami Bojack a bel et bien paré tout net le Masenko de notre décoiffé Son Gohan.

Comme dirait Hironobu Kageyama, l'interprète du générique japonais de Dragon Ball Z, "We gotta Power" pour cette nouvelle version bien meilleure que la précédente. Il faut tout de même noter que c'est assez rigolo du fait qu'à l'époque où est sorti le premier volet, le générique était "Cha-la, Head Cha-la", ce qui signifie "fais ce qui te plaît et ne t'occupe pas du reste", comme l'avaient fait les premiers programmeurs. C'est plutôt troublant, peut-être devrais-je m'inscrire pour participer à l'émission "Mystères". Je vois d'ici le titre : "Ce soir, Greg et Jacques Pradel présentent..."

Quel jeu ! Cette fois, je peux vraiment le dire ! Car je n'avais pas aimé la première version du jeu qui avait été faite à la va-vite par Bandai. cette fois, les graphismes sont au top niveau, l'ambiance est violente à souhait et l'on retrouve la pêche des dessins animés. De plus, la possibilité de contrer les Super Méga Patates est une excellente idée. Le jeu est toujours aussi déroutant dans sa maniabilité, avec des coups spéciaux plutôt dépaysants par rapport au classique Street Fighter II. À ce propos, Street reste quand même toujours imbattable, même si j'adore jouer à Dragon Ball Z II. Voilà, c'est dit !.

OLIVIER

Il existe, dans ce jeu, des enchaînements cachés qui ne sont pas explicités dans la notice. Ces coups, une fois effectués, vous font exécuter un enchaînement digne du dessin animé. Comment les réaliser ? Très simple : relisez la rubrique ASTUCES du mois dernier, ils y sont tous.

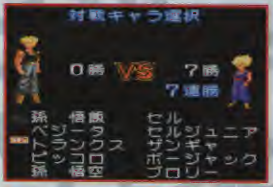
Autre variante : contre-attaquer afin de ne pas laisser l'adversaire vous submerger. Ici, il faudra appuyer le plus vite possible sur le bouton A pour ne pas voir tout cet amalgame d'énergies vous revenir dans la tête à toute allure.

Son Gokuh n'est pas vraiment un type très galant, c'est donc pour cela qu'enchaîner un coup de pied et un coup de coude sur cette pauvre fille ne lui posera aucun problème.

Pourquoi vous dire ce que beaucoup de gens savent déjà (sauf Olivier visiblement), le deux est meilleur que le un. C'est comme ça, on n'y peut rien, et au contraire on pourrait même s'en réjouir dites-donc ! Alors, bien entendu, puisque vous connaissez ce jeu et que vous savez bel et bien ce qu'il vaut, je vais plutôt vous expliquer pourquoi nous testons ce jeu en "Import". Le problème vient du fait que le mois prochain, c'est la Coupe du Monde, les gars, et si on voulait faire un numéro spécial Dragon Ball Z, ben c'était celui-ci, tout bêtement. Donc il fallait que l'on teste le jeu pour l'occasion, malgré qu'il sorte en juin. Alors voilà, vous lisez ce test, vous regardez les photos, et vous imaginez que les textes sont en français, c'est la seule différence. P. S. : le titre est ridicule, je vous l'avoue, mais je vous rassure, les dialogues, eux, ont été retouchés. Enfin... on espère.

GREG

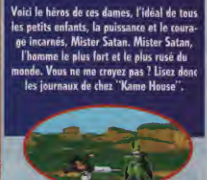
Si vous avez lu le Joypad n° 28, vous vous souviendrez de la photo où Trunks mettait une raclée à Broly. Eh bien, la revanche est sous vos yeux, avec un coup de pied spectaculaire.



En mode "versus" (certainement le plus intéressant du jeu quand on a la chance d'avoir un pote pour jouer), vous aurez dix personnages à votre disposition. Enfin 8 + 2, si vous connaissez la bidouille. C'est tout simple, on vous la redonne une dernière fois : lors de l'apparition des poings, appuyez sur haut, X, bas, B, L, Y, R, A. Vous entendrez une grosse voix si cela a fonctionné.

"MISTER SATAN"

Voici le héros de ces dames, l'idéal de tous les petits enfants, la puissance et le courage incarnés, Mister Satan. Mister Satan, l'homme le plus fort et le plus rusé du monde. Vous ne me croyez pas ? Lisez donc les journaux de chez "Kame House".



DRAGON BALL Z 2

EDITEUR • BANDAI
TEXTE À L'ÉCRAN ET DOC JAPONAIS
GENRE • COMBAT
DIFFICULTÉ • AJUSTABLE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES • VARIABLES [SUIVANT SCENARIO]

- Graphismes, animations, bruitages, tout est O. K.
- Le système de contrôle de attaques est au poil.
- Quand on aime la série, c'est le top.

- Assez vite répétitif en jeu seul.
- Si vous n'avez pas la B.O. du dessin animé, supprimez la musique.

18 GRAPHISMES
Fins, colorés, beaux, quoi d'autre encore, hmmm ! Les teintes qui varient quand vous vous concentrez, sont un régal.

18 ANIMATION
Oh, qu'ils sont absents les jolis bugs, oh oui alors ! Pour la peine, on aura droit à un mode "turbo" (L et R avec la seconde manette avant d'allumer la console).

17 MANIABILITÉ
Pour un débutant, jouer à ce jeu sera l'affaire d'une demi-heure d'apprentissage. Maîtriser le jeu comme un pro demande trois jours.

19 SON/BRUITAGE
La musique est complètement naze, pourrie à chier, etc. Par contre, les synthèses vocales sont les plus belles entendues sur cette console, d'où la note.

GLOBAL 93%

VERSION JAPONAISE

IMPORT

Megadrive

ÇA SENT LE GOKUH

Une fois de plus, il va falloir que je vous écrive ici la grande histoire de Dragon Ball Z. Eh bien, pourtant je ne le ferai pas, préférant vous renvoyer au giga-dossier qui a été fait à ce propos au centre de Joypad. Enchaînons plutôt sur le jeu : si, tout comme moi, vous pensez que ce jeu est lent et donc injouable, appuyez avant d'allumer votre console sur les boutons A, B, C, et en restant appuyé sur ces boutons, appuyez la console et à l'apparition du logo "SEGA", faites un tour à 360° avec la croix, et hop, vous serez en mode "turbo". "Quel sympathique testeur que ce Greg ! ", devez-vous être en train de penser. Et bien, vous avez raison !

Voici tous les personnages disponibles et que vous pourrez incarner ; à droite, les méchants, à gauche les gentils, au fond, le héros. Simple, non ?

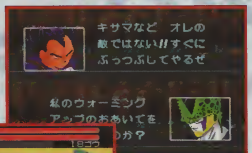
Lorsque votre adversaire vous envoie un pouvoir nécessitant la séparation d'écran, vous n'êtes pas obligé de subir cette attaque ; en effet, il existe plusieurs manières d'esquiver cette attaque pratiquement mortelle. Ici, Freeza nous montre comment dévier un projectile dangereux.

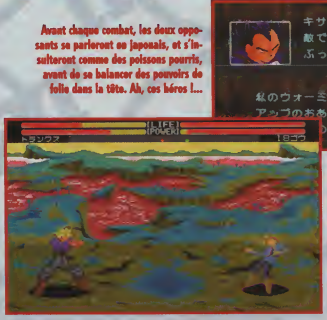
DRAGON BALL Z BUYURETSUDEN

Il est vrai que l'annonce de la sortie de Dragon Ball Z sur Megadrive m'avait un peu surpris il y a quelques mois. Mais pourquoi pas, et même tant mieux ! Aujourd'hui que l'on peut jouer à la version import, c'est une joie pour les possesseurs de Megadrive fanas du dessin animé. Quelle joie en effet de jouer à ce jeu de baston qui sort de l'ordinaire avec ses coups difficiles à réaliser et son ambiance géniale. Les graphismes sont réellement géniaux et colorés pour de la Megadrive. Le jeu est assez speed avec de bonnes animations. Par contre, la maniabilité m'a semblé assez louche, pour ne pas dire rebutante. Je parle pour les néophytes qui voudraient autre chose que Street Fighter II'. Dragon Ball Z risque de les dérouter. Pour les accros, pas de problèmes par contre, c'est du tout cuit. Moi, je préfère la version Super Nintendo, mais je trouve cette version très bonne dans la ludothèque Megadrive.

OLIVIER

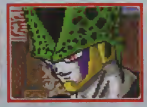
Avant chaque combat, les deux opposants se parleront en japonais, et s'insulteront comme des poissons pourris, avant de se balancer des pouvoirs de folie dans la tête. Ah, ces héros !...





Certains coups cachés permettent d'envoyer balader votre adversaire par psychokinésie. Avec des pouvoirs qui pouvent vous balancer à l'autre bout de l'écran sans pouvoir être vus à l'avance, le combat est très certainement plus vicieux.






EPREUVE DE FORCE

Lorsque les deux personnages seront en combat très rapproché, il pourront faire une épreuve de force pour savoir qui va réussir à attraper l'autre pour l'envoyer valser dans le décor.

Preuve en est que vous pouvez incarner n'importe qui, car vous voilà dans la peau de Guynyu, à la tête de votre élite, la Guynyu Tokusentai (voir la signification de ce mot dans le cahier spécial DBZ, vous ne serez pas déçus). Suivant le personnage que vous incarnez, vous allez devoir combattre certains adversaires et en éviter d'autres, tout cela dans un ordre toujours différent.

Oui, oui mais, ou non (ça ne vous rappelle rien ?), c'est ce que je ne me suis pas du tout demandé en voyant ce jeu. Pourquoi, tout simplement parce que ce jeu est assez déroutant, en fait, un peu comme si Mickey Rourke vous avouait qu'il préfère le bacon cru. Cela n'a aucun rapport, mais sachez tout de même que les avis sont facilement partagés sur un jeu comme Dragon Ball Z Megadrive. En effet, d'un côté il y a les fans de la série et les amoureux de l'originalité ou des super-pouvoirs, et de l'autre, il y a ceux que Dragon Ball gonfle à mort, et les inconditionnels de Street fighter 2. Où vous placer dans ce cas ? Eh bien, le mieux est tout de même de savoir que le jeu est très rapide, grâce au mode "turbo", et que la joie de combattre avec des personnages qui volent et qui se balancent des pruneaux à fumer Notre-Dame est assez conséquente. Mais d'un autre côté, faut voir aussi que pour réussir les coups spéciaux, mordre la manette me semble être la solution la plus adaptée. Dans ces conditions, que faire ? Moi je pense que l'acheter est tout de même une bonne chose, car passé la première impression, le jeu devient agréable et amusant. Donc, sans être un grand hit comme l'est son homologue sur Super Famicom, ce jeu est un produit honnête mais à ne pas acquérir à des sommes folles (contrairement à un Final Fantasy VI qu'il vous faut à tout prix).

GREG

LES POUVOIRS

Voici les fameux pouvoirs, ceux qui ont fait le succès des jeux vidéo du même nom sur console Super Nintendo. Comme d'habitude, il faut attendre d'avoir sa jauge de "power" suffisamment remplie pour en lancer un, sous peine de voir son personnage fatigué ensuite. Ce qui est assez gênant, en fait, c'est que la maniabilité rend l'exécution de ces pouvoirs assez difficile.

DRAGON BALL Z

EDITEUR • BANDAI
TEXTE A L'ECRAN ET DOC JAPONAIS
GENRE • COMBAT
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • AUCUN
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES • 3

- Les personnages de la série sur Megadrive !
- Des modes scénarios originaux.
- Des personnages inexistants sur Super Nintendo..

- Une animation défaillante.
- La maniabilité qui énerve tout le monde.

16 **GRAPHISMES**
C'est assez fin, bien coloré, juste ce qu'il faut, mais les personnages mal détourés semblent manquer de "traits".

14 **ANIMATION**
Un petit peu faiblarde à ce niveau-là, il vaudrait mieux jouer en mode "turbo" grâce au truc expliqué dans l'intro.

11 **MANIABILITÉ**
Le point faible du jeu. Même avec un pad à six boutons, il est assez ardu de faire des pouvoirs ou des enchaînements de coups.

15 **SON/BRUITAGE**
Synthèses vocales assez réussies, mais hélas une musique complètement ratée.

GLOBAL 83%

VERSION JAPONAISE

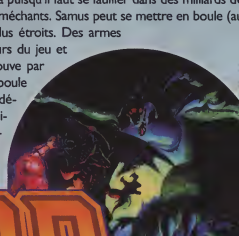
IMPORT

Super Famicom

SAMUS 99 (FACILE !)

Samus est de retour, alors qu'on ne l'attendait plus du tout. Les amateurs de Metroïd sur NES retrouvent enfin leur héro-star qui fait un peu la tronche car le jeu dans lequel il est plongé sur Super Nintendo n'est pas une mince affaire pour lui. Les six niveaux concoctés par la fine équipe de Myamoto représentent un espace de jeu énorme. Heureusement, des cartes sont à la disposition du héros métallique (pour cela, il faut trouver l'endroit où elles se trouvent). Nouveauté par rapport à la version NES : on peut sauvegarder sa position à certains endroits. Le principe du jeu, lui, n'a pas changé d'un iota puisqu'il faut se faufiler dans des milliards de couloirs infestés de trucs visqueux et très méchants. Samus peut se mettre en boule (au propre) et passer dans les passages les plus étroits. Des armes impressionnantes sont à découvrir au cours du jeu et sont toujours en quantité limitée. On trouve par exemple le Maru Mari (pour se mettre en boule justement), des bombes permettant de détruire des portes menant aux niveaux suivants, etc. Bref, Super Metroïd est un excellent titre pour ce jeu : c'est en effet du Metroïd, mais avec du Super, voilà !

Un boss de fin de niveau qui vous posera le problème suivant : tuer ou être tué.



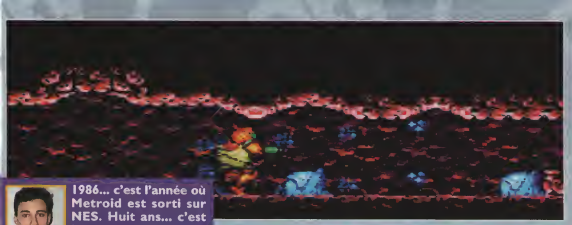
SUPER METROÏD

Les passages plates-formes donnent ponctuer ce jeu plutôt basé sur l'aventure. Ce passage est particulièrement délicat. Un conseil : tirez sur les ennemis pour les immobiliser. Vous pourrez ensuite vous en servir comme plate-forme.

Il court, il court le Samus des bois. Remarquez, ça vaut mieux car les ennemis alliés qui le poursuivent sont assoiffés de sang frais. Les indications en haut à gauche montrent une partie de la carte.

J'adore Metroïd sur NES et Game Boy et je me félicite de cette adaptation Super Famicom (je le note d'ailleurs). Cela faisait tellement longtemps que je l'attendais, que je n'y croyais plus vraiment. D'ailleurs, Nintendo a vraiment exagéré avec cette conversion qui a trop tardé. Deuxième critique : Nintendo semble s'être contenté d'une conversion sans trop de création. Les graphismes sont en effet très modestes pour la console. La raison est que ce jeu traînait dans les cartons depuis longtemps. Aujourd'hui, des progrès énormes ont été réalisés sur Super Famicom. À part ce problème de graphismes qui manquent de couleurs, Super Metroïd est un petit chef-d'œuvre. Ceux qui ont aimé la version NES doivent obligatoirement se procurer la version 16 bits. Les autres découvriront un jeu d'aventure et d'action hyper vaste et très original. Pour une fois, il faut réfléchir un peu et ne pas avancer bêtement. Vivement la sortie officielle !

OLIVIER



1986... c'est l'année où Metroid est sorti sur NES. Huit ans... c'est le temps qu'il aura fallu attendre pour pouvoir enfin jouer avec la version Super Famicom ! On ne peut pas dire qu'ils se soient foulé le coquillard chez Nintendo durant autant de mois (96 exactement !). Mais bon, soyons indulgents, c'est vrai qu'à l'arrivée, au bout de tant de patience, on obtient une petite merveille au point de vue intérêt : rarement un jeu aura été aussi vaste et aussi long sur la 16 bits de Nintendo. Des plans gigantesques partout, une tripotée d'armes nouvelles, des passages secrets en veux-tu, en voilà, des monstres dans tous les coins, bref, un jeu méga-géant qui devrait vraiment plaire aux amoureux d'action et d'aventure. Dommage que les graphismes aient été légèrement bâclés, et que les musiques, très S.F., soient un petit peu répétitives. À part ça, c'est réellement sublime !

TRAZOM

Maru Mari, le mot d'ordre pour se mettre en boule ! Ceci est nécessaire pour passer dans les galeries trop étroites. Il suffit pour cela de presser le curseur bas.

Lorsque vous trouvez le bon endroit, une carte s'affiche ensuite à chaque fois que vous appuyez sur Start. Ceci vous aidera pour ne pas vous perdre.

SAMUS S'AMUSE !

Entre deux sauts périlleux Samus doit se ressourcer. " Elle" le fait dans le cliché en bas à droite . Samus est en effet "une".

SUPER METROID

EDITEUR • NINTENDO
TEXTE A L'ECRAN ET DOC JAPONAIS OU ANGLAIS
GENRE • AVENTURE / ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES SAUVEGARDES

- Une version qui sublime l'original.
- Un jeu mêlant action et aventure.
- Un espace de jeu énorme.
- On peut désormais sauvegarder le jeu.

- Pourquoi l'avoir sorti si tardivement ?
- Peut vraiment mieux faire graphiquement.

13 GRAPHISMES
Les graphismes sont moyens et quelque peu décevants. On aurait pu s'attendre en effet à des dégradés plus recherchés.

17 ANIMATION
C'est fluide et rapide selon les déplacements de Samus. De plus, les effets spéciaux sont relativement nombreux.

16 MANIABILITÉ
Une fois la manette bien configurée et la prise en main dépassée, l'éclate est totale. Un jeu tout à fait maniable.

18 SON/BRUITAGE
Les musiques sont envoûtantes. Super Metroid est un jeu qui angoisse et possède des bruitages sensationnels...

GLOBAL 90%

Allô Paris

NEWS • PREVIEWS

MANGA, SUITE (ET FIN ?)

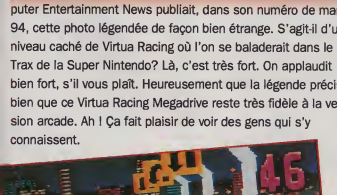
Peut-être connaissez-vous l'association Saga ? Cette association qui présente tous les trimestres le très bon "Scarce", apprécié des fans de justiciers américains en collants moulants. Mais ce que vous savez peut-être un peu moins, c'est que ces braves gens sont aussi les heureux papas d'un fanzine consacré au Japon et à ses mangas. Bien entendu, si vous voulez vous le procurer, vous pourrez vous le faire dans les boutiques spécialisées dans l'animation japonaise, mais aussi le commander à l'adresse suivante : Saga Association, 3, square Édouard Moreau, 91000 Évry. C'est, euhhh..., attendez, je cherche... 35 francs le numéro, voilà !

LE MULTI-MEGA EN PACK

Si vous vous souvenez de notre reportage sur le CES de Las Vegas, vous savez alors ce qu'est le Multi-Mega. Mais, afin d'être clair pour tout le monde, on va faire comme si vous ne le saviez pas. Le Multi-Mega, c'est en fait une Megadrive de très petite taille à laquelle on a ajouté un Mega CD. Avec des dimensions de 13 centimètres de larges pour 20 de long et 4,5 cm d'épaisseur, le Multi-Mega s'impose comme la console portable la plus complète au monde. Afin de rendre plus populaire son produit, Sega a décidé de le lancer sur le marché sous la forme d'un "bundle". Ce dernier se composera du Multi-Mega, de la cartouche Sonic 2 (pourquoi pas Sonic 3, Monsieur Sega, il est trop cher ?), d'Ecco The Dolphin en CD et de Road Avenger (super...). Et en plus, bande de petits veinards, vous trouverez dans ce lot un CD de démo de deux titres Mega CD à venir : Soulstar et Battlecorps. Et le tout pour 3 290 F. Merci, Monsieur Sega !

UN NIVEAU CACHÉ DANS VIRTUA RACING SUR MEGADRIVE ?

Toujours plus fort dans l'info, et ne reculant devant rien, Computer Entertainment News publiait, dans son numéro de mars 94, cette photo légendée de façon bien étrange. S'agit-il d'un niveau caché de Virtua Racing où l'on se baladerait dans le FX Trax de la Super Nintendo? Là, c'est très fort. On applaudit bien fort, s'il vous plaît. Heureusement que la légende précise bien que ce Virtua Racing Megadrive reste très fidèle à la version arcade. Ah ! Ça fait plaisir de voir des gens qui s'y connaissent.



Virtua Racing from Sega is very faithful to the arcade version, and should be a Genesis hit.

LES JAPONAIS GOUTENT AU JAGUAR

L'événement est signé Jaleco. Ceux d'entre vous qui traînent dans les salles d'arcade ou qui vouent un culte mystique à leur Super Famicom, connaissent Jaleco. La firme japonaise a depuis peu annoncé qu'elle développerait des jeux pour la console Jaguar d'Atari. Non contente de développer des jeux sur cartouches, la société nipponne a aussi précisé qu'elle envisageait de produire des titres sur le futur CD-Rom à venir, histoire d'en mettre plein la vue à tout le monde. Si les Japonais se mettent à développer sur Jaguar, Atari pourrait bien voir la vie en rose d'ici la fin 95.

MCA Universal et Interplay ont signé un gros "deal" pour travailler ensemble. Ça risque de produire de bons produits, car MCA Universal mettra à la disposition d'Interplay tous ses films, ses effets spéciaux et ses stars. Bonjour, les futures licences !

32 MB POUR STARFOX II ?

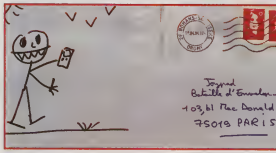
Argonaut Software, les développeurs de Starfox (Starwing en France), sont au travail sur un deuxième épisode que la rumeur fait tenir dans une cartouche de 32 MB. Le sceptissisme est cependant de mise à Joypad, car le prix des cartouches 20 MB comme SFII Turbo est déjà bien prohibitif... que dire alors du prix d'une cartouche 32 MB ? Ensuite, les jeux à base de polygones (Starfox II reprend en effet la même technique) demandent beaucoup moins de place mémoire pour les graphismes, que des jeux à base de sprites et autres. Bref, sachez que l'on pourra jouer à deux simultanément, grâce à un écran splitté en deux, et que cette fois, on ne sera plus obligé d'aller tout droit mais que l'on pourra explorer les lieux dans la direction que l'on veut.

FORMULE DÉ : LES MASTERS 94

Les 16 et 17 avril se déroulaient les 3e Masters Open de Formule Dé à l'Aquaboulevard de Paris. Ce sont quelque 175 passionnés du fantastique jeu de plateau sur la Formule 1 édité par Ludodélire, qui se sont affrontés sur le circuit de Silverstone le samedi, et sur le circuit d'Estoril le dimanche. Comme à l'accoutumée, la bonne humeur a régné pendant tout le week-end sur cette manifestation, servie par une organisation exemplaire, et réglée comme du papier à musique par la dynamique équipe de Ludodélire et Messieurs Randall et Lavaur, les deux auteurs du jeu. Rappelons au passage que Formule Dé représente le best-seller des ventes de jeux de simulation en France. Robby était le pilote désigné pour défendre les couleurs de l'écurie Joypad, lors de ces masters 94. Il finira à une anonyme 97e place au classement général, après avoir bataillé ferme pour terminer 5e à Silverstone et 6e à Estoril, les deux courses s'étant déroulées sous la pluie. Parmi les lecteurs de Joypad en lice lors de ces Masters, nous avons remarqué El Professor et Félix de La Coumeuve, et Firenze de Lille. Rendez-vous est d'ores et déjà pris pour les Masters 95 de Formule Dé.

CONCOURS D'ENVELOPPES PIRATE

Cher T.S.R. Animator, cela fait trois mois que je t'envoie une enveloppe super bien dessinée (par moi–même) pour le concours Dessinator Mania de Joypad. J'ai cinq ans et je pense que tu pourrais être un peu indulgent avec un jeune enfant de mon âge. Je n'ai trouvé que ce moyen pirate pour te faire parvenir mon dernier chef–d'œuvre : moi en train de me promener dans la nature avec une Game Boy dans la main gauche. Tu remarqueras que ma main droite fait le signe "super" avec le pouce levé (j'ai un peu de mal à dessiner les mains) : c'est pour montrer que Joypad, c'est super... Merci d'avance T.S.R., j'espère gagner une cartouche THQ, un pins parlant de Robby ou un autographe de Trazom. Mon adresse : OP (je ne préfère pas donner mon nom) 103, Bd Mac Donald, 75019 PARIS. Salut, et désolé pour avoir piraté votre rubrique News !



The Magical Quest est annoncé sur Megadrive pour cet été en Europe. La version reprend avec pixel la version Super Nintendo. Mickey reviendra ainsi pour la troisième fois sur Megadrive.

AURIEZ-VOUS
ENSE POUVOIR
UN JOUR
VOUS OFFRIR
LE
PSG?

Allô Paris

NEWS • PREVIEWS

SOUTENEZ AYRTON ! (BIS)

Eh oui, c'est encore moi ! Le mois dernier, nous vous passions l'adresse du Fan Club France d'Ayrton Senna qui se trouve en Corse, comme je l'avais indiqué. Bon, c'est très bien. Mais sachez aussi qu'il en existe un autre sur Paris. C'est: "Les Amis d'Ayrton Senna", 9, rue Clodion, 75015 Paris. Tél. : 45 75 81 05. Comme ça, pas de jaloux ! Et vive Ayrton !

ITCHY ET SCRATCHY

MEGADRIVE ACCLAIM

Le duo le plus gore de toute l'histoire du dessin animé enfin sur votre Megadrive ! Jouez le rôle de la souris (Sratchy) dans un jeu de plates-formes hyper délirant. De multiples armes à votre disposition, toutes plus sanglantes les unes que les autres, et des niveaux absolument dantesques. Ça s'annonce rapide, fluide, beau et... instructif ! Vous saurez enfin de quels noms se traitent les joyeux membres de Joypad à longueur de journée. Attendez et voyez !

VIRTUAL BART

SUPER NINTENDO ACCLAIM

On connaissait Bart's Nightmare, voici maintenant Virtual Bart, toujours d'Acclaim. Ici, point n'est question de plates-formes, mais plutôt de phases bien distinctes, comme jeter des tomates sur les passants, être transformé en cochon tout en évitant des monstres (hard !), se noyer dans Aquaboulevard (en tout cas, ça y ressemble) et bien d'autres choses complètement loufoques ! Techniquement, ça semble suivre. Un jeu très spécial, qui risque de faire jaser dans les chaumières ! Virtualement vôtre !

LE GARDIEN DU BOUCLAGE

Notre chef de fab, Phiphou, en plein travail ! Je me devais de vous passer cette photo live pour vous faire découvrir l'ambiance à la rédac. Tout pourrait paraître normal : un Philippe qui mange ses calamars au riz en lisant le journal, c'est normal. Le problème est que la photo a été prise à 16 h 30, en plein après-midi donc. On ne peut pas le blâmer notre Philippe national, il n'est pas le "gardien du bouclage" pour rien ! Le mois prochain, je vous rapporterai les aventures de nos deux maquettistes de charme, Coco et Djima.

Notez le journal et l'air à la fois étonné et ravi.

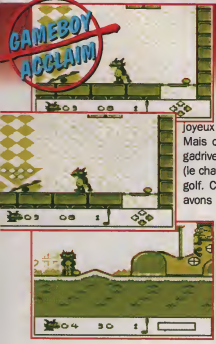
LA VIOLENCE DANS LES JEUX VIDÉO

Ah, la belle polémique qui rôde dans les pays anglo-saxons en ce moment et qui, par chance, ne fait qu'effleurer nos côtes ! Cette polémique s'appelle "violence dans les jeux vidéo" et remonte à Noël dernier aux États-Unis. Deux titres ressortent de cette grande campagne d'assénissement, et il s'agit évidemment de titres Sega : Night Trap et Mortal Kombat. Je parle de Sega, car Nintendo se défend plus que jamais de cautionner des titres violents (Mortal Kombat Super Nintendo ne peut être joué avec du sang... rouge !). C'est Night Trap qui a déclenché la fureur des ligues morales américaines. Le parlement américain (American Congress) a été saisi et a forcé Sega à retirer sa version Mega-CD des ventes. Le jeu était pourtant interdit au moins de 17 ans par Sega et certaines chaînes de magasins n'avaient pas attendu le Congrès Américain pour retirer le jeu de ses ventes (Toys'R'Us, par exemple). Curieusement, une firme comme Toys'R'Us avait juste oublié de retirer Mortal Kombat de ses présentoirs. Il faut dire que retirer un produit comme Night Trap (qui se vendrait à 400 000 copies) n'a rien à voir avec le retrait d'un jeu comme Mortal Kombat (promis à plusieurs millions d'unités vendues). Bonjour, l'hypocrisie ! Cette hypocrisie, on la retrouve à tous les niveaux de la discussion. De l'incompréhension aussi, puisque, lorsque le Congrès commença à s'intéresser au cas Mortal Kombat, Acclaim se défendit en arguant le fait que le jeu n'était pas nouveau et existait en arcade depuis deux ans avant d'arriver dans les foyers. Résultat : les foules s'indignèrent encore plus en se demandant comment cela était possible de laisser ces chères têtes blondes s'éclater à arracher des colonnes vertébrales depuis deux ans... Personnellement, je trouve qu'interdire un titre à la vente six mois après sa sortie dans les magasins est un peu hypocrite. Car celui qui voulait posséder Night Trap a eu dix fois le temps de se l'acheter. Les points de vue de Sega et de Nintendo sont asser différents sur le sujet, puisque Nintendo prêche la non-violence (complètement hypocrite) avec une version clean de Mortal Kombat, et accuse même Sega de vouloir ratisser trop large. Pour Nintendo, que Sega propose des jeux ultra violents en salles d'arcade (public limité) importe peu. Par contre, si Sega se met à "inonder" (je cite) le monde des consoles familiales de jeux de la sorte, où va-t-on ma bonne dame ? Heureusement, tout cela se passe en dehors de notre beau pays libre, mais qui subira de toute façon un jour ou l'autre les vagues de ce qui se passe aux États-Unis et au Japon. Peace !

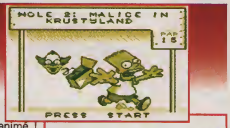
Olivier.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX

Un CD Avec un dragon noir imprimé dessus et ces quatre mots : Bigger, Better, Louder, Meaner et c'est tout ! Voici la pub qui orne les magazines américains depuis deux mois et qui annonce l'arrivée de Mortal Kombat sur Mega CD. Mais j'ai encore mieux. Une autre page de pub dénudée attire l'œil : sur un fond noir, un énorme SUPER vient barrer la page en diagonale. Le sous-titre : "This summer. Enfin, en bas de page, un tout petit "Capcom" vient conclure cette pub pour vous savez tous quoi !..... Acclaim a décidé d'effacer la dernière bêtise de Sony en achetant les droits du prochain film mettant en scène Arnold Schwarzenegger (qui retrouve pour le coup James Cameron) "True Lies", qui sortira à Noël aux États-Unis. Il s'agit d'un film d'action (non !). ..... Accolade a signé chez 300 Company. Le but est évidemment d'adapter des titres comme Jack Nicklaus et autres simulations sportives, mais aussi de produire sur 300 des titres comme Bubsy. La, ça devient déjà plus intéressant !..... Attention à tous les fans de Fi (Eth, Troz, viens voir !) : le challenge Ludi Games du mois est Albinetto sur footwork (reviens, Trazom !) et au Grand Prix d'Italie. Envoyez vos clichés de records à l'adresse suivante : Ludi Media, (Challenge F) Pole Position, 26, rue A. Carrel, 93558 Montreuil Cedex. Pour ceux qui ne comprennent pas de Nicz, lisez joypad 27..... Nintendo France a envoyé une missive explicative à tous les vidéo-clubs de France pour leur apprendre comment gérer la location des cartouches de jeux vidéo Nintendo. Alors voilà, c'est simple : il ne faut pas les louer du tout ! On ne peut ni louer, ni échanger, ni prêter des cartouches Nintendo dans un video-Club, c'est interdit. La seule possibilité est de demander une dérogation officielle à la société Nintendo. Les violations donneront lieu à des poursuites civiles et/ou pénales.....



ITCHY ET SCRATCHY



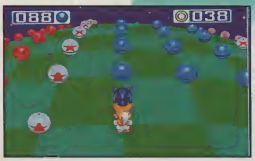
En oui, sur Game Boy aussi, on pourra s'amuser comme des dingues avec les joyeux drilles de ce dessin animé ! Mais contrairement à la version Megadrive, vous jouerez ici le rôle d'Itchy (le chat), dans des phases très axées golf. C'est en tout cas ce que nous avons pu voir pour cette news. Vous dirigez en effet une balle de golf que vous devez mener jusqu'au trou final, en sachant que vous serez gêné dans votre progression par votre ennemi de toujours, cette maudite souris !

Allô Paris

NEWS • PREVIEWS

Microprose vient d'annoncer ses deux premiers développements pour la Jaguar : il s'agirait d'une version Jaguar de Geoff's Crammond's Formula 1 GP et de Stunt Car Racer. C'est Trazom qui va être content ! En parlant de Jaguar, Battlemorph sera la suite de Cybermorph, mais cette fois sur le double CD-Rom de la Jaguar.

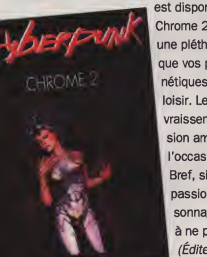
SONIC 3 GAGNE 8 NIVEAUX AU JAPON



Des nouvelles de Sonic ? Pas de problèmes ! Nos amis japonais viennent d'avoir une bonne et une mauvaise surprise quant à la sortie de Sonic 3 chez eux. Ce jeu de 16 MB, déjà sorti aux États–Unis et en Europe, a été repoussé au Japon (ça, c'est la mauvaise nouvelle). Par contre, il contiendra huit niveaux de plus et tiendra sur 24 MB. Enfin, des rumeurs persistantes font penser que Sonic Drift (le Super Mario Kart version Sonic qui va bientôt sortir sur Game Gear) risque de faire lui aussi un petit tour sur Megadrive. C'est Nintendo qui va être content !

ENTREZ DANS LA DIMENSION CYBERPUNK !

Les "jeu de rôlistes", les vrais, ceux qui ont l'habitude de ces longues veillées entre amis autour d'une table, ne seront pas insensibles au nom de Cyberpunk. Cyberpunk, c'est un jeu de rôle, futuriste, sombre et violent, un Blade Runner qui n'attend que vous pour vivre. C'est aussi un album de Billy Idol, mais là, c'est une autre histoire. Si Shadowrun n'a pour vous plus aucun secret, précipitez-vous vite sur Cyberpunk. C'est urgent ! D'autant plus qu'il existe une très belle version française éditée par Oriflam. Les suppléments qui accompagnent ce jeu de rôle sont aussi nombreux que riches. À ce titre, le tout dernier supplément consacré à Cyperpunk est disponible. Son nom : Chrome 2. On y trouve toute une pléthore d'accessoires que vos personnages cybernétiques pourront utiliser à loisir. Les erreurs et invraissemblances de la version américaine ont pour l'occasion été rectifiées. Bref, si le gagdet est une passion pour votre personnage, Chrome 2 est à ne pas manquer.



(Éditeur : Oriflam. Prix indicatif : 126 F).

SHAQ O'NEILL DANS STREETS OF RAGE ?

Joypad a été déçu par Street of Rage 3 sur Megadrive et Sega s'en fiche complètement. Preuve en est la mise en chantier récente d'un Street of Rage 4 (eh oui, TSR !). Et essayez donc de trouver un rapport entre ce jeu de Sega et Shaq O'Neill, la nouvelle star du basket américain. Alors ? Eh bien, ce sportif géant a signé avec Electronic Arts (depuis presqu'un an maintenant) pour des jeux de sport basés sur lui. Mais figurez-vous que ce bon vieux Shaq est en train de superviser un beat–them–up dans la plus pure tradition des Streets of Rage qui sortira évidemment sous le label EA.

VIRTUA FIGHTER ARRIVE SUR MEGA 32

Le Mega 32, nous vous en avons déjà parlé. Il s'agit de cet adaptateur qui, en se plaçant sur votre Megadrive ou bien votre Multi-Mega, vous permettra d'augmenter les capacités de votre humble 16 bits. Eh bien, sachez que les trois premiers jeux spécialement conçus pour Mega 32 sont d'ores et déjà été annoncés : Star Wars, Super Motocross et, le mal du fin, Virtua Fighter. Lorsque l'on sait que la sortie du Mega 32 est prévue pour la fin de l'année qu'on regrette que Noël soit encore si loin.

ZELAZNY EN JEU DE RÔLE !

Les jeux de rôle inspirés de romans ont la vie belle. Il y avait JRTM (Tolkien), Stormbringer (Moorcock), l'Appel de Cthulhu (Lovecraft), voici maintenant Ambre, d'après la saga des Princes d'Ambre de Zelazny. Si les Princes d'Ambre font partie de votre bibliothèque, vous aurez alors le plaisir de retrouver cet univers si particulier où l'on côtoie constamment l'Ombre et la Marelle. La grande particularité de ce jeu de rôle, c'est qu'il se joue sans dé. Étrange pour un jeu de rôle, mais vrai. Vous pouvez ranger vos dés de 20, de 10 et de 8, ils ne vous seront d'aucune utilité dans ce jeu où l'enchère est de mise. Ambre est sans aucun doute une curiosité, mais c'est en étant original que l'on fait de bons jeux. Ce qui est vrai pour le jeu vidéo l'est aussi pour le jeu de rôle traditionnel. Ambre, c'est un jeu de rôle à découvrir c'est le monde de Zelazny à explorer.

(Éditeur : Jeux Descartes. Prix indicatif : 249 F).

CONSOLE GAMES

☎ : (1) 69.38.74.65

Venez rejoindre sans tarder le club's de Consoles games. L'Entrée au club's ne coûte que 100 F ttc* et donne droit à de nombreux avantages :

(* très vite amortis, par exemple, par l'achat de 2 jeux, ci-dessous au prix club, sans obligation d'achat. Cochez la case adhésion sur le bon de commande ci-dessous)

Le Catalogue de "Goodies" ■ Montre et pin's DBZ ■ Poster : DBZ, Sailor Moon... ■ Repose Main : DBZ, Fatal Fury 2... ■ Plus de 700 ramicards* Dragon Ball Z, City hunter, Ranma 1/2 Macross, Saint Seya, Sailor Moon, ■ SF2, Fatal Fury 2 etc... ■ Plus de 50 cassettes vidéo** (Pal / ou Secam / V.O anglais) Bubble gum crisis (vol.1 à 8), Akira double pack, Ken le survivant, Macross (vol.1 à 3), Urotsukidoji (vol.1 à 3), DBZ, etc... ■ Et des dizaines de Mangas

SUPER FAMICOM :

ART OF FIGHTING	349
BASTARD	449
DRAGON BALL Z 2 NEW VERSION	419
FINAL FANTASY 6	689
JO ET MAC 3	399
RANMA 1/2 4	589
SLAM MASTER/MUSCLE BOMBER	589
SONIC BLASTMAN 2	399
SUPER BOMBERMAN 2	499
YU YU HAKUSHO	419

SUPER NES :

EYE OF THE BEHOLDER	429
FATAL FURY 2	419
KING OF THE DRAGONS	419
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	419
MEGAMAN SOCCER	439
MEGAMAN X	439
SECRET OF MANA	439
SUPER METROID	409
STUNT FX RACE	429
WIZARDRY 5	439

SUPER NINTENDO :

CLAYFIGHTERS	409
EQUINOX	389
FIFA SOCCER	419
FLASHBACK	379
KICK OFF 3	449
MYSTIC QUEST/FINAL FANTASY 1	499
NBA JAM	419
PINBALL DREAMS	379
PSG CHAMPIONS	399
ROCK AND ROLL RACING	379
SKY BLAZER	379
SOCCER KID (L'ECOLE DES CHAMPIONS)	379
SUPER R-TYPE 3	399
TURTLES TOURNMENTS FIGHTERS	469
TWIN BEE 2 RAIMBOW BELL	399
YOUNG MERLIN	409
VAL D' ISERES	409
VIRTUAL SOCCER	409
WORLD CUP 94	449

ACCESS. NINTENDO :

ADAPTATEUR 60 HZ JEU US/JAP	99
MANETTE JOYCARD	89
MANETTE PATRIOT	139
MANETTE IMMORTALIZER	139
MULTITAPE 4 JOUEURS	159
SNES PROPAD	109
SNES PROGRAMPAD	289
X-TERMINATOR (ACTION REPLAY / SFX 60HZ)	229

MEGADRIVE :

DRAGON BALL Z JAP	399
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	375
KICK OFF 3	395
HYPER DUNK	385
LANDSTALKER	385
MR. NUTZ	379
NBA JAM	389
NEW CASTLEVANIA	385
PSG CHAMPIONS	349
SOCCER KID (L'ECOLE DES CHAMPIONS)	379
SONIC 3	429
STREET OF RAGES 3 JAP	349
TURTLES TOURNMENTS FIGHTERS	385
VIRTUA RACING JAP	439
WORLD CUP 94	995

ACCESS. MEGADRIVE :

ADAPTATEUR JEU US/JAP	99
MANETTE 6 BOUTTONS	109
MD PROGRAMPAD	289

NEO-GEO :

CONSOLE NEO-GEO + ART OF FIGHTING	1999
MANETTE NEO-GEO	439
ART OF FIGHTING	499
ART OF FIGHTING 2	1429
FATAL FURY SPECIAL	1389
SAMURAI SHODOWN	1589
TOP HUNTER	1589
WIND JAMMERS	1589
WORLD HEROES MEGA JET	1589

3 DO

3 DO PAL + 1 JEU + 1 CD DEMO :	4690
TRANSCODEUR INTEGRE /220 V D' ORIGINE	
JEUX NOUS CONSULTER	

OFFRE DE BIENVENUE AU CLUB

SUPER NINTENDO

	PRIX VENTE	PRIX CLUB'S
ALADDIN	389.00	339.00
JURASSIC PARK	409.00	359.00
MARIO ALL STAR	305.00	255.00
PACK DE 2 MANET. PATRIOT	278.00	228.00
SUNSET RIDERS	439.00	389.00

MEGA DRIVE

	PRIX VENTE	PRIX CLUB'S
CHARLES BARKLEY BASKET BALL	349.00	299.00
ETERNAL CHAMPION	469.00	419.00
PACK DE 2 MANETTES 6 BOUTONS	218.00	168.00
PELE SOCCER	290.00	240.00
TURTLES TOURNMENT FIGHTER	395.00	345.00

Tous les jeux Super Famicom et Super Nes nécéssitent un adaptateur 60 Hz.Tous ces prix sont valables jusqu'au 31 Mai 1994 révisables sans préavis.Tous les noms et logos sont les marques déposées des différentes sociétés. Offre valable dans la limite des stocks.

Plus vite ! A toute heure ! Passe ta commande par minitel !*

Consulte les tarifs, les dispos, les nouveautés, les solutions et tips...

3615 ALLGAMES*CONSOLES GAMES

(* 2,19 F TTC La minute)

LIVRAISON COLISSIMO 48H OU EXPRESS 24H PAR TRANSPORTEUR. TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT 15H PARTIRA LE JOUR MEME SELON LA DISPONIBILITE EN STOCK.

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H30 À 12H30 DE 14H00 A 20H00

N'HESITEZ PAS A NOUS CONSULTER SUR LES DISPONIBILITES.

☎ (1) 69 38 74 65

CONSOLE GAMES

Commandez, c'est livré !

Consoles Games : BP 179 - 91006 Evry Cedex

TITRE	PRIX	TITRE	PRIX
☐ CATALOGUE + 40 F			
☐ ADHESION AU CLUB CONSOLES GAMES + 100F			
☐ COLISSIMO ☐ EXPRESS			
		TOTAL A PAYER	

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

VILLE : .....

C.P. : | | | | | | TEL.: .....

☐ CHEQUE ☐ CB N° : .....

☐ MANDAT LETTRE .....

Signature Exp.fin .../...

COLISSIMO :

PORT 1 JEU	+30 F
PORT JEU NEO-GEO	+40 F
PORT PAR JEU SUPPLEMENTAIRE	+30 F

EXPRESS :

PORT 1 JEU Ile de France	+65 F
PORT 1 JEU Province	+75 F
PORT PAR JEU SUPPLEMENTAIRE	+10 F

EDITEUR : US GOLD • DISPONIBILITÉ : JUIN 94

WORLD CUP USA 94

LE JEU OFFICIEL DE LA WORLD CUP !

Vous êtes très nombreux, à l'approche de la Coupe du Monde qui se déroulera aux USA à partir du mois de juin, à vous demander s'il va y avoir ou non un jeu de foot digne de ce nom, après Fifa Soccer, sur votre console préférée, la Megadrive. Eh bien oui, vous avez vu juste : World Cup USA 94 d'US Gold sera là et bien là, dès le premier coup de sifflet de l'arbitre. Ce qui frappe avant tout, c'est réellement le nombre d'options hallucinant que l'on y trouve. Pour en faire le tour, il faudra en jouer, des matches ! Certaines d'entre elles (les options) innovent complètement par rapport à ce que l'on connaît habituellement sur ce genre de jeux. Il est possible de programmer des actions sur le terrain (des "une-deux", des combinaisons lors des coups de pieds arrêtés), pour ensuite les enregistrer et les utiliser en cours de match ! Et ceci n'est qu'un maigre échantillon de ce qu'il est possible de faire. En effet, on peut également contrôler la force du vent, choisir le stade (réel !) sur lequel on souhaite s'éclater, et même, paraît-il, jouer à quatre en même temps ! Évidemment, chers joypadiens, toutes les équipes qualifiées pour la phase finale de cette World Cup seront présentes. C'est ce qui s'appelle une vraie licence. Mais vous pourrez quand même, si le cœur vous en dit, jouer avec la France ou toute autre équipe non qualifiée. Techniquement, le jeu est vraiment bien fini, soigné, bichonné, bref beau. Les actions ne sont pas trop difficiles à effectuer, et la rapidité des scrollings est vraiment idéale. Certainement un futur hit en perspective.

TRAZOM

PREVIEWS

EDITEUR : IMAGINEER • DISPONIBILITÉ : JUIN

WOLFENSTEIN 3D

MEURTRE EN 3 DIMENSIONS !

Alors que du côté des micros, Doom d'ID Software fait un carton mémorable (Award du "meilleur jeu vidéo de l'année tous formats confondus" lors de l'ECTS), Imagineer ne devrait pas tarder à nous présenter Wolfenstein 3D (toujours fruit d'ID Software). Ce genre de jeu a la vie belle. Wolfestein 3D, après des aventures très réussies sur compatibles PC, devrait – tout comme Doom – sortir dans quelques mois sur... Jaguar.

En attendant, les officionados de la console 16 bits de Nintendo vont pouvoir s'essayer à ce jeu particulièrement... décoiffant.

Si elle ressemble beaucoup à l'originale, cette version Super Nintendo de Wolfenstein a subi quelques légers changements histoire d'adapter le jeu au public à combien sensible (on y croit) des jeux vidéo. Exit les bergers allemands féroces, ce sont maintenant des rats géants. Les portraits d'Hitler dans les couloirs ont laissé place à la tronche d'un parfait inconnu genre Albert De Scayne. Et les phrases allemandes si pittoresques à la "Ach ! Mein Leben !" ont également disparu. Loin d'être totalement édulcorée, cette version a été adoucie afin de ne choquer personne. Néanmoins, le jeu reste le même. À vous donc de trouver l'issue de ces labyrinthes en 3D qui avaient inspiré ceux de Jurassic Park. En cours de route, il faut dénicher les diverses armes du coin, du lance-missiles au lance-flammes en passant par la mitraillette ou la mitrailleuse lourde. Bien sûr, comme tout bon jeu vidéo digne de ce nom, Wolfenstein 3D comporte sa dose de passages secrets. Pour finir à 100 % un niveau, il faudra se lever tôt. Vous avez l'âme d'un explorateur et la carrure de Stallone ?

Dans ce cas, Wolfenstein est fait pour vous, taillé sur mesure, sans aucune retouche à faire.

T.S.R. 3D

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS/OCEAN • DISPONIBILITÉ : JUIN

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

LE MEILLEUR FOOT SUR SUPER NINTENDO ?

Depuis le jour béni où toute la rédaction de Joypad s'est penchée sur LE jeu de foot de l'année sur Megadrive, ses membres en sont devenus complètement "accrocs". Et on le serait à moins ! Les parties à quatre se sont succédé à un rythme d'enfer, les matches étaient d'une tension extrême, et le plaisir était, lui, total. Oui, mais ça, c'était sur Megadrive, une machine dont on sait qu'elle parvient assez facilement à combler ses quelques imperfections techniques, grâce, la plupart du temps, à une maniabilité exemplaire. Alors, qu'en est-il sur Super Nintendo ? Eh bien, tout d'abord, on pourra y jouer à cinq ! (Eh oui, sur SN, on a un quintupleur à disposition !). Avec toutes les combinaisons possibles que cela pourra engendrer... Ensuite, il faut reconnaître que les musiques sont plus belles, of course, de même que les bruitages. Par contre, au niveau du rendu graphique, c'est un peu moins bon. Ça bave beaucoup plus que sur la version Megadrive, ce qui est fort regrettable. Cela n'empêche pas pour autant de superbes rencontres de se dérouler, mais quand même, c'est assez dommage. Pour ce qui est de la maniabilité, le jeu se sert de tous les boutons du paddle. L'un pour tirer fort, un deuxième pour faire des passes, un autre pour faire des "une/deux", et un dernier pour faire des centres, lorsqu'on se trouve sur les ailes ! De plus, une jauge a fait son apparition pour doser la puissance des tirs. C'est toujours un plus appréciable pour le réalisme. Ça l'est même plus, à ce niveau-là, que sur MD. Alors, Fifa International Soccer est-il le meilleur foot sur SN ? Réponse dans notre prochain numéro de juin, mais de la Coupe du Monde...

TRAZOM

EDITEUR : US GOLD • DISPONIBILITÉ : JUIN

WORLD CUP USA 94

LE JEU OFFICIEL DE LA WORLD CUP (BIS) !

US Gold semble s'être définitivement établi comme l'éditeur signant les licences des plus grandes manifestations sportives. Après les J.O. d'été avec Winter Olympics et les J.O. d'hiver avec Winter Challenge, la société de Birmingham frappe derechef un grand coup en proposant le jeu officiel de la Coupe du Monde de Football, qui se déroulera à partir du 19 juin aux USA. Voici les premiers écrans du jeu sur Super Nintendo avec lequel nous avons pu jouer pendant près d'une heure, lors de l'ECTS de Londres. Avouons tout de suite que le jeu nous a plutôt enthousiasmés par l'excellent niveau de qualité qu'il s'en dégage globalement. Il est aussi riche que la version Megadrive en ce qui concerne les options de jeu. Elles sont nombreuses, et certaines n'avaient encore jamais été vues dans un jeu de ce type. Ainsi, nous avons particulièrement apprécié les possibilités de jouer soit pas le hors-jeu, soit en réglant le contrôle de la balle au pied (elle collera littéralement au pied du joueur ou pourra être poussée plus ou moins loin en dribblant, autorisant par exemple les grands ponts). Autre option hautement intéressante, celle permettant de repositionner chaque joueur sur le terrain dans le cadre d'une formation tactique et de pouvoir sauvegarder celle-ci en mémoire. Une option identique permet d'élaborer des combinaisons intéressantes sur les coups de pied arrêtés. Si cette version Super Nintendo semble un peu plus réussie du côté des graphismes et de la maniabilité, elle est toutefois très proche de la version Megadrive (qui est déjà une véritable réussite). Vivement le mois de juin et notre méga-dossier football avec les tests de toutes les versions de ce World Cup USA 94 !

ROBBY

PREVIEWS

— LES TESTS —

LE JEU DU MOIS : VIRTUA RACING SUR MEGADRIVE EN PAGE 60

HIT AROUND THE REDAC'

Une fois de plus, les lecteurs de Joypad portent leur choix sur des nouveaux jeux Duo/NEC. Ils sont tellement passionnés, qu'ils se jouent (presque) tout le NEC par exemple. Il n'en reste que quelques uns à ne pas du tout aimer : Virtua Racing sur Megadrive. C'est de l'intégrisme ça, Madame !

FINAL :

1 : FINAL FANTASY VI (SFC)
Greg, alias petit lutin, a absolument deux passions dans la vie : les jeux de rôle en japonais et la NEC. On est de toute façon sûr d'accord avec lui et il faut dire que ce FF VI est de toute beauté. Il est beau, mais en japonais...

2 : FATAL FURY 2 (SUPER CD-ROM NEC - ARCADE CARD)
Greg, alias petit lutin, etc. Vous connaissez la suite. Grâce à l'Arcade Card, ce jeu est la meilleure conversion du jeu original sur Neo Géo. Du grand art...

3 : DRACULA X (SUPER CD-ROM NEC)
Quelle formidable version du célèbre Castlevania que ce Dracula X ! Une réussite totale dans le domaine de l'action. En plus, c'est le moment de se procurer une Duo, car les prix NEC chutent.

4 : VIRTUA RACING (MD)
Le jeu du mois a aussi plu à Greg, ce qui est un gage de qualité, même s'il ne s'agit que d'une version NEC.

5 : LEGEND OF XANADU (SUPER CD-ROM NEC)
Ce jeu de rôle est une perle rare que Greg a testée dans Joypad n° 30.

TSR :

1 : VIRTUA RACING (MD)
TSR n'est vraiment pas un champion de Virtua Racing en arcade, mais sur Megadrive, on ne sait pas pourquoi, il a eu une révélation. Du coup, il place le jeu en première position.

2 : BUBBAN'STIX (MD)
Ce jeu très curieux, mais drôle et passionnant, arrive à la deuxième place pour TSR, ce qui prouve une fois de plus qu'il reste un joueur cérébral.

3 : NHL HOCKEY 93 (MEGA CD)
En plus d'être cérébral, TSR est un joueur de hockey patenté. Il joue sur glace, sur gazon et dans ses rêves aussi. Il a aimé jouer sur Mega CD parce que cette version est ultra complète.

4 : SKYBLAZER (SUPER NINTENDO)
Ce jeu d'action est un modèle du genre. On retrouve enfin un jeu de plates-formes japonais dans toute sa splendeur. C'est ce que pense le cérébral TSR...

5 : ROCKMAN RACING (SUPER NINTENDO)
Je me demande finalement si TSR est si cérébral que ça. Ce jeu complètement destroy est en effet tout sauf fin ! Un jeu très prenant à deux quoi qu'il en soit.

ROBBY :

1 : EQUINOX (SUPER NINTENDO)
Toujours à la première place, Equinox semble plaire à Robby qui l'a même placé avant Player Manager, le jeu auquel il a tellement joué qu'il va sans doute monter une équipe de foot.

2 : DRACULA X (SUPER CD-ROM NEC)
Un deuxième classement pour ce jeu qui a plu au sein de la rédac ; malheureusement, vous le trouverez de moins en moins en magasin.

3 : PLAYER MANAGER (SUPER NINTENDO)
Yeah, le jeu que Robby va sponsoriser dans tous les magasins dès sa sortie. C'est simple, il en est complètement gaga, il connaît la musique par cœur et en a déjà fait le tour quinze fois.

4 : VIRTUA RACING (MEGADRIVE)
Virtua Racing n'a pas plu à Robby comme au reste de la rédac. En fait, c'est à cause de Player Manager, un jeu qui l'a complètement hypnotisé !

5 : PRO SPORTS TENNIS (MEGADRIVE)
Une simulation de tennis qui a plu grâce à sa possibilité de jouer à quatre et à sa qualité excellente, comparativement à ce qui existe en tennis sur Megadrive.

TONTON STEPH :

1 : VIRTUA RACING (MEGADRIVE)
Il semble que Virtua Racing fasse l'unanimité à la rédac, si que Tonton Steph, le roi de la paëlla, soit lui aussi tombé sous le charme. Par contre, il ne sait absolument pas conduire une F1.

2 : DRACULA X (SUPER CD-ROM NEC)
Tonton Steph est aussi un maniaque NEC et fait apparaître Dracula X pour la troisième fois dans ce hit.

3 : CASTLEVANIA THE NEW GENERATION (MEGADRIVE)
Castlevania a vraiment du succès ce mois-ci. La version Megadrive a comblé Tonton Steph qui est là, le temps qu'il trouve de Castlevania IV sur Super Nintendo. On peut avoir la même confiance.

4 : FATAL FURY 2 (SUPER CD-ROM NEC - ARCADE CARD)
Et encore de la NEC (qui n'est plus sur le Top 10 officiellement, mais alors plus du tout). Il est vrai que l'Arcade Card apporte un réel plus au CD-Rom.

LA TENDANCE DU MOIS

Derechef, ce sont les jeux à caractère sportif qui ont le plus retenu l'attention des journalistes de Joypad. Virtua Racing, Pete Sampras Tennis et Player Manager sont les titres sur lesquels nous avons passé le plus de temps.

5 : NBA JAM (SUPER NINTENDO)
[illegible] par Steph, car il est vrai qu'il [illegible] le mois dernier. Il reste un excellent jeu à quatre joueurs.

TRAZOM :

1 : VIRTUA RACING (MEGADRIVE)
Et bien oui, c'est Virtua Racing que Traz a choisi, noblesse oblige. Ce dernier se demande encore pourquoi le jeu ne s'est pas appelé Virtua Senna...
2 : SKYBLAZER (SUPER NINTENDO)
Non, non, Skyblazer n'est pas une simulation de F1, c'est bien un jeu d'action 100 %. Si Trazom aime ça, c'est que le jeu est vraiment en béton armé.
3 : BUBBA'N STIX (MEGADRIVE)
Ce jeu Megadrive dans lequel il faut réfléchir, ne pouvait laisser Trazom insensible, lui qui adore les "Mystères" de toutes sortes...
4 : FATAL FURY 2 (SUPER CD-ROM NEC - ARCADE CARD)
La NEC vie toujours dans le cœur de Trazom, qui a apprécié cette excellente conversion du hit Néo Géo, la meilleure selon lui.
5 : EQUINOX (SUPER NINTENDO)
Equinox a reculé dans le hit de Trazom, mais ce dernier lui reste encore fidèle pour son intérêt et son espace de jeu énorme.

OLIVIER :

1 : VIRTUA RACING (MEGADRIVE)
Champion en arcade, Olivier ne pouvait pas manquer ce jeu là. Et puis quoi encore ? Des fraises ?
2 : [illegible] (SUPER NINTENDO)
Olivier le dit : "L'aventure, toujours l'aventure ! D'ailleurs, y faut que je rentre en métro. Quelqu'un vient avec moi ?"
3 : [illegible] (SUPER FAMICOM)
Il faut le dire, Olivier avait été élevé au Metroid NES. Pas étonnant qu'il craque sur cette cartouche de 24 Mb.
4 : SUPER MARIO LAND 3 (GAME BOY)
Olivier n'est toujours pas guéri de sa Mariomania, mais quand on voit le jeu, on le comprend.
5 : NBA JAM (SUPER NINTENDO)
Du haut de son 1,44 m, Olivier fait des ravages sur [illegible]. Comme quoi, ce n'est pas tout d'être grand ou [illegible].

MOST WANTED IN ZE REDAC'

Les jeux les plus attendus par les spécialistes de Joypad vont vous faire rêver. D'ailleurs, on en rêve déjà tous comme des fous...

GREG :

Far East Of Eden III (SUPER CD-ROM NEC)
Shinning Force CD (MEGA CD)
Fatal Fury Special (SUPER CD-ROM NEC - ARCADE CARD)
Samouraï Shodown (SUPER CD-ROM NEC - ARCADE CARD)
Dragon Ball Z (3DO)

THE :

Dragon (SN))
Samouraï Shodown 2 (NÉO GÉO)
Fifa Soccer (SN)
Shadowrun (MD)
Shadowrun 2 (SN)

ROBBY :

Elite 2 (SN)
Flashback (MEGACD)
Les Schtroumpfs (SN)
Aliens US Prédator (Jaguar)
World Cup USA 94 (SN)

TONTON GEPH :

FX Trax (SUPER FAMICOM)
Les Schtroumpfs (SN)
Heavenly Symphonie (Mega CD)
Legend (Super Nintendo)
Marko's Magic Football (Megadrive)

TRAZOM :

FX Trax (SUPER FAMICOM)
Heavenly Symphonie (Mega CD)
World Cup USA 94 (SN)
Samouraï Shodown 2 (NÉO GÉO)
Doom (Jaguar)

OLIVIER :

Les Schtroumpfs (SN)
FX Trax (Super Famicom)
Legend (Super Nintendo)
Monster World IV (Megadrive)
Ranma 1/2 Final Battle (Super Famicom)

Megadrive

VIRTUA RACING

EDITEUR • SEGA
GENRE • COURSE F1
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE CIRCUITS 3 (+3)
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES • INFINIS

- Une vitesse d'animation aussi rapide que sur la version japonaise !
- La durée de vie.
- Trois circuits en mode "Miroir", le pied !

- Il faut aimer les courses de voitures.
- Certains pourront le trouver lassant : je veux leurs noms !

Le prix, malheureusement.
Les temps ne se sauvegardent pas !

17 GRAPHISMES
De la 3D face pleine, ce n'est certes pas très beau, mais on fait ce qu'on peut pour avoir une vitesse aussi fluide que possible.

19 ANIMATION
En attendant Virtua Fighter sur Mega 32, Virtua Racing est ce qui se fait de mieux dans le domaine sur Megadrive !

18 MANIABILITÉ
Parfois limite suivant la vue que l'on utilise, elle s'avère pourtant absolument géniale, et d'une manière constante.

17 SON/BRUITAGE
Les vrais bruits des V10, V8 et autre V12, plus quelques musiques reprises de l'arcade ! Encore une fois, de belles choses là aussi.

GLOBAL 96%

Un jour de course, c'est toujours très stressant, très... comment dire... ça fout les boules, quoi. Pour tout comprendre, voici le film de la course !

Ça commence dans les stands, la tension est à son maximum...

...on se frotte aux autres dès les premiers hectomètres, c'est de plus en plus chaud !...

...on s'énerve puis on fait le meilleur tour en course (c'est mon record sur le circuit n 1)...

...on se retrouve logiquement en tête, tout le monde est largué...

...et on gagne les doigts dans le nez ! Facile !

SENNA, C'EST PLUS FORT QUE TOI !

Pas moins de trois courses, plus celles (trois autres en fait) que vous découvrirez si vous les gagnez toutes, rien que pour vous, histoire de vous faire admirer ce qu'est un VRAI jeu de Formule 1. Certes, la Megadrive est bien aidée par ce fameux SVP (Sega Virtua Processor), un DSP (Digital Signal Processor) capable de booster les capacités de la console (enfin, les jeux en réalité) et d'accélérer considérablement la vitesse des animations du jeu. Ça tombe bien, on parle de F1 ! Et qui dit "F1" dit "duels dantesques", des temps au tour qui descendent à vitesse grand V, des dépassements d'enfer, des mega-gamelles, bref, tout ce qui rend ce sport très attractif ! Sortir à 300 à l'heure, croyez-moi, ce n'est plus du tout grave maintenant : demandez-donc à Alesi ce qu'il en pense. De plus, comme on n'est pas chien, on vous a concocté un petit dossier qui tue, dans lequel on vous dévoile toutes les facettes pour bien se comporter dans Virtua Racing. Allez, mettez le contact, c'est parti !
VRoooooAAAAAARRRRRR !!

LES QUATRE VUES QUI TUENT !

Les quatre vues, comme dans l'arcade, vous permettent de mieux apprécier les trajectoires, selon que vous choisissez l'une ou l'autre.

superstar joypad

VIRTUA RACING CONTRE AYRTON SENNA SUPER MONACO G.P. II

Difficile de défendre Ayrton dans un cas où l'adversaire utilise un moyen infaillible (le DSP) pour s'octroyer la première place. Et cela, de manière incontestable. La vitesse est largement plus élevée, les sensations beaucoup plus fortes, et les graphismes sont plus "fun". En bref, le jeu le plus moderne passe la "surmultipliée" sans coup férir. Seule la vue intérieure est un peu meilleure dans Senna G.P., mais pour le reste, il n'y a pas photo, Virtua est décidément la révélation de ce début d'année ! Bravo, Sega ! Et vive les pommes de terre frites !

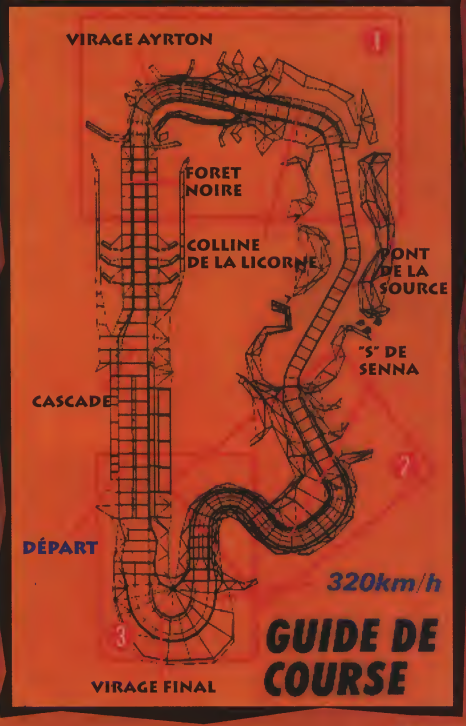
La voilà, la simulation de F1 définitive sur Megadrive, on la tient, ça y est ! En attendant la version Super Virtua Racing annoncée sur Megadrive 32, on ne fera pas mieux sur console, ça c'est sûr. Alors, ce jeu fantastique vaut-il son prix élevé ? Je pense que oui, d'autant que l'on peut y jouer à deux (donc partager les frais). Car quel plaisir de jouer à Virtua Racing, quel pied ! On retrouve vraiment tous les détails qui ont fait le succès de la version arcade, c'est tout bonnement fantastique. À un joueur, on se prend à tenter de battre les records du petit copain (ou du collègue testeur) et à deux, on passe son temps à faire des revanches ! La qualité technique est optimale avec de la 3D qui décoiffe et des couleurs chamarrées qui repeignent le béton en couleur. Enfin, un grand merci à Sega qui produit une version française allant aussi vite que la japonaise (malgré le passage en 50 Hz). Virtua Racing est une réussite sans précédent sur Megadrive. Cela augure du meilleur sur Saturn...

OLIVIER

En mode "Manuel", voici les rapports de boîte à utiliser sur ce circuit, ainsi que la vitesse maxi que l'on atteint pour chaque portion.

CIRCUIT 1

Cascade : 330 km/h (7°)
Virage Ayrton : 330 Km/h (7°)
Forêt Noire : 330 Km/h (7°)
Colline de la Licorne : 330 Km/h (7°)
Pont de la Source : 330 Km/h (7°)
"S" de Senna : 330 Km/h (7°)



Bien sûr – et tout le monde va finir par le savoir – je suis carrément mauvais aux jeux de bagnoles ; pour tout vous dire, je suis tellement mauvais, que je suis bien incapable de me mesurer à n'importe qui, sauf peut-être avec Jackie Sardou, contre qui je n'ai aucun mérite vu le peu de fois qu'elle a dû manipuler une console dans sa vie. Tout ça pour vous dire que Virtua Racing est un bon jeu, puisque d'habitude je n'aime pas les jeux de voitures et qu'ils me font chier à mort, vous voyez ? Rien, mis à part quelques manques de couleurs et des effacements de facettes lors de la vue en hélicoptère, je dis bien RIEN ne viendra troubler votre plaisir de conduire, et vous aurez bien l'impression de traverser de charmants paysages (il y a même des digits de vache, quel réalisme !) tout remplis de fleurs et de pollen ; bon, il est tout de même évident que si votre paie du mois passe dans la borne d'arcade du même nom, vous allez trouver des défauts, etc., mais faut quand même avouer que Sega s'en est vraiment bien tiré. Pour preuve, moi c'est mon chapeau que je leur tire !

GREG

CIRCUIT 2

Allez tiens, il en faut bien un qui boude un peu. Étant particulièrement fan de Formule 1, tout ce qui touche de près ou de loin à ce sport me passionne. J'ai arrêté depuis bien longtemps de compter le nombre des pièces de dix francs que j'ai pu laisser dans les caisses de la fameuse borne d'arcade de Sega : Virtua Racing.
Aussi, c'est avec un réel plaisir que je me suis rué sur la conversion Megadrive du célèbre jeu de F1, d'autant plus que sa réalisation est tout à fait exceptionnelle ! Vous le savez, on doit cela à l'adjonction d'un chip spécialisé dans la cartouche du jeu. Si cette petite performance technique augmente considérablement le coût de production du jeu, et donc son prix en magasin, il est pratiquement certain que ce Virtua Racing va faire un véritable tabac dans les hit-parades de vente. Et pourtant je reste persuadé que Sega aurait pu proposer cette cartouche aux alentours des 400 francs et miser sur la masse des ventes pour équilibrer ses coûts de production. À près de 700 francs, je connais des lecteurs de Joypad qui feront l'impasse sur ce jeu... Dommage !

ROBBY

Pont de la Baie : 330 km/h (7°)
Palmeraie : 330 Km/h (7°)
Ligne droite du Corail : 330 Km/h (7°)
Plage Émeraude : 330 Km/h (7°)
Chicane de la Mer : 280 Km/h (5° ou 6°)
Croix du Sud: 280 Km/h (5° ou 6°)
Virage 2000 : 280 km/h (5°).

Virtua Racing

CIRCUIT 3

GUIDE DE COURSE

TRAÎNÉE DE LA MÉDUSE

VIRAGE "AGORA"

VIRAGE "HYDRA"

240km/h

1

3

2

DÉPART

LES SEPT MERS

ANCIENNES RUINES

CANYON "OLYMPIA"

VALLÉE DE L'AVEUGLE

Traînée de la Méduse : 330 km/h (7°)
Virage "Agora" : 230 Km/h (5°)
Les sept Mers : 330 Km/h (7°)
Virage "Hydra" : 240 Km/h (5°)
Vallée de l'Aveugle : 320 Km/h (7°)

LES RECORDS DU MONDE

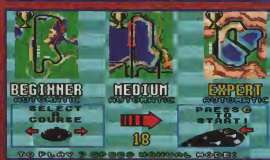
Comme vous le savez, les Japonais sont toujours les meilleurs du monde pour nous pondre des records incroyables. Eh bien, c'est encore la même chose pour Virtua Racing. Si vous voulez vous mesurer à eux, voyez plutôt :

Circuit 1 : 38"50 départ arrêté ; 37"13 au tour lancé (!)
Circuit 2 : 39"00 départ arrêté ; 37"66 au tour lancé (!)
Circuit 3 : 50"00 départ arrêté ; 48"40 au tour lancé (!)

Les différentes vues de caméras vous filment lorsque vous revoyez votre course en mode "Replay". Et accrochez-vous, ça va encore plus vite qu'en jouant normalement !

LES TROIS VICTOIRES OU "TIPS" À GOGO

Comment donc avoir la possibilité de se retrouver avec ce Virtua Racing en "Miroir", c'est-à-dire jouer dans ce mode-là ? Comme l'indiquent ces deux photos énantiomorphes (un peu de culture !). C'est simple, il suffit de gagner les trois courses en mode "Normal" (cf. les coupes sur chaque circuit), ou bien de faire un "tips" qui tue (merci Greg !). Lors du logo Sega, faire : A, B, Haut, Start !



LA VERSION ARCADE

Eh oui, nous sommes encore bien loin de la version arcade, comme le montrent ces quelques photos, mais ne désespérons pas... la Saturne semble très prometteuse dans ce domaine. Pour l'heure, comparez tout simplement les deux, histoire de vous dire qu'avec un volant et des pédales, ce n'est tout de même pas pareil !

DIFFERENTES PHASES A DEUX

C'est bien connu, quand on parle de jeu vidéo, on dit : "Seul, c'est bien, à deux c'est mieux !". Eh bien, c'est exactement pour cette raison que nous passons quelques photos où l'on voit les pilotes de la rédac en pleine bourre, avec tous les types de vue possibles. Avouez que ça a de la gueule, non !

Damon Hill, en tête du Grand Prix de Hongrie 1993.

STREETS OF RAGE III

EDITEUR • SEGA
GENRE • JE COGNE !
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
DIFFICULTE • SELON HUMEUR DU JOUR
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES • 2

- Des décors parfois très réussis.
- En n'achetant pas ce jeu, j'économise plus de 400 francs !

- Le mode "deux joueurs" où l'on se déchire la tronche.

- Même en niveau "very hard", le jeu se termine en une matinée (c'est du vécu).
- Rien de vraiment nouveau par rapport à Streets of Rage II.
- Streets of Rage est toujours aussi linéaire.

16 GRAPHISMES
Comme dans tous les jeux de ce genre, les combattants ont la même allure du début à la fin. C'est pas géant.

17 ANIMATION
Même avec près de dix personnages à l'écran, ça ne ralentit pas. Pourtant, l'animation n'est pas parfaite.

13 MANIABILITÉ
Le pad Megadrive ne rend pas toujours les courses évidentes, et certains coups s'enchaînent avec difficulté.

14 SON/BRUITAGE
On ne fait pas toujours du bon, et la star qui compose les musiques de ce jeu illustre bien le propos. Peu mieux faire.

GLOBAL 72%

RUES BARBARES

Qui osa marcher sur le tapis dans le rue ! Reporter (Blaze), Axel, Sammy et Zan, il vous faut se mettre au service de la saga des Streets of Rage, vous connaissez sans doute les trois premiers noms. Pour le quatrième, il doit vous être aussi familier que celui de Roger Gilbert Lecomte, et il faut bien avouer qu'il y a un air de famille entre les deux personnages. De mon Roger, ça me fait plaisir ! Zan (prononcez Zanne comme Zanne Mass), à ne pas confondre avec les petits bonbons noirs au réglisse qui donnent une sale haleine, c'est le nouveau combattant de Streets of Rage. Chaque Streets of Rage se doit de proposer au moins un combattant inédit : c'est la coutume. Zan-ussi, aussi. Et qui dit "coutume", dit "on garde le même principe". Streets of Rage, c'est toute une philosophie : on avance, en règle générale, de gauche à droite dans le niveau en cognant sur tout ce qui bouge. C'est fin, on aime, et ça évite les crampes de cerveau. Pour tout savoir sur Streets of Rage III, le reste est en image.

Le Général est prisonnier ! Pendant ce temps, Axel se bat brillamment alors que Blaze (alias Greg) pique un petit roupillon. À vous de secourir le brave Général avant que le compte à rebord ne soit à zéro. Si jamais vous deviez arriver trop tard, le Général pourrait bien mettre un terme à sa carrière, de façon plutôt expéditive.

Ici, on ne saute pas. Contentez-vous de donner des coups de poing et tout se passera bien.

LES BOSS

Mieux que les Village People, ce boss surprenant qui pleure une fois vaincu... Va comprendre, Charles !

Deux nymphettes pour un combat qui pourrait bien se terminer rapidement. Au lieu de les regarder comme ça, songez à frapper !

Sous un aspect tranquille se cache un robot à peine, mais vraiment à peine pompé sur le Terminator. J'aime la créativité !

SPECIAL

DRAGON BALL Z

TOUT SUR L'UNIVERS DRAGON BALL Z

Joypad

DRAGON BALL Z C'EST QUOI ?

Sans entrer dans un débat sur la connotation sexuelle de ce titre d'une bande dessinée mondialement connue (1), nous allons tenter de vous parler de l'univers de cette dernière, voire même vous apprendre certaines choses que vous auriez pu ne pas connaître. Cool, non ? (on aime bien parler jeune chez Joypad)

Je suppose que vous connaissez tous Dragon ball, mais je suppute par contre que vous ne connaissez pas tous les dessous de cette série, et surtout l'œuvre complète de son auteur, le fameux Akira Toriyama. Car Dragon Ball, pour tous ceux qui ne le sauraient pas, est une bande dessinée avant d'être la série que nous connaissons tous. Évidemment, Dragon Ball ne s'est pas fait du jour au lendemain, un best-seller ne s'écrit pas en quelques jours (2). Nous allons donc commencer, si vous le voulez bien, et Joypad n'étant pas un journal interactif, vous n'avez pas trop le choix. Je vous proposerai donc, pour commencer, une petite introduction du personnage mystérieux qu'est Akira Toriyama, auteur de Dragon Ball Z. Puis nous enchaînerons avec toute l'histoire de cette fabuleuse épopée, sous forme de chronologie illustrée ; après cela, je vous parlerai de toutes les adaptations qui furent faites de Dragon Ball en jeu vidéo, du plus connu à l'inconnu. Après cela, vous aurez droit à la présentation de tout ce qui est Dragon Ball Z et que nous ne connaissons pas en France (films, téléfilms, et O.A.V. d'un genre assez particulier). Après cela, une petite présentation des gadgets à l'effigie de cette série au succès inégalé en France, depuis Astérix, et pour finir, ben euh . vous verrez bien. Musique !

GREG

(1) En effet, Dragon Ball est un manga (bédé japonaise) qui peut se vanter d'être édité dans six pays d'Europe et d'Asie, sans compter les quatorze pays qui connaissent la série télévisée.

(2) Sauf bien entendu, pour quelques "sommités" comme Paul-Loup Sulitzer.

SOMMAIRE

THE DRAGON'S DIGEST

Une rapide introduction, pour tous ceux qui ne connoîtraient pas encore (hélas !) l'histoire de Gokuh et de ses amis. Voici un "Dragon's Digest", "best of" de dix ans de série.

L'histoire commence par la rencontre d'un petit garçon très fort, doté d'une queue de singe (Son Gokuh) et d'une jeune fille espiègle et déterminée (Bulma). Celle-ci lui apprend l'existence de sept boules de cristal appelées "dragon balls" dont le seigneur, un dragon, exauce le vœu de celui qui les réunira toutes les sept. Partant en quête d'aventures, ils rencontrent tous deux Yamcha, Oolon et Poual qui les vont les suivre. Après un combat acharné contre Pilaf, dictateur minable, ils se feront voler les boules de cristal par ce dernier, mais parviendront à faire échouer son vœu. Après quoi, Son Gokuh ira s'entraîner chez Kame-sennin, le maître des tortues, en compagnie de Kulillin, et ce afin qu'ils deviennent les hommes les plus forts du monde.

Après une année d'entraînement, ils s'inscrivent au tournoi des arts martiaux, et perdent face à Jacky Chun, leur maître déguisé. Après cela, ils affronteront l'armée Red Ribbon pour reprendre les boules de cristal, et participeront à un autre tournoi des arts martiaux, qui sera gagné par un puissant guerrier, Tenchin Han. Pendant ce temps là, des maladroits libèrent un démon enfermé dans une jarre, du nom de Piccolo Daimaô. Ce dernier tuera Kulillin, Chaoz et Kamesennin avant d'être vaincu par Son Gokuh et TenchinHan. Le dragon ayant été tué par Piccolo, Son Gokuh passe un marché avec Kami-sama, le dieu de la planète : s'il s'entraîne pendant deux ans chez lui afin d'être prêt à affronter Piccolo Jr, Kami-Sama ressuscitera ses amis.

Deux ans s'écoulent, et Son Gokuh affronte et bat Piccolo Jr, sans le tuer. Puis Son Gokuh se marie avec Chichi, et a un fils, Son Gohan. Cinq ans passent, et un jour, Radits, un extraterrestre, arrive en prétendant être le frère de Son Gokuh qui serait donc lui aussi un extraterrestre. Radits le tue avant d'être tué à son tour par Piccolo. Son Gokuh, mort, arrive dans le royaume des morts où il est pris en main par Kaiô, qui lui donne un an pour subir des épreuves avant de revenir sur Terre. Pendant ce temps-là, Piccolo forme Son Gohan au combat , un an plus tard, deux autres extra-terrestres de la même race que celle de Son Gokuh (Vegeta et Nappa) arrivent sur terre et tuent en combat Tenchin Han, Piccolo, Yamcha et Chooz, avant d'être battus eux-mêmes par Son Gohan, Kulillin et Son Gokuh, de retour. Vegeta réussira à s'enfuir en piteux état. On apprend alors que Piccolo serait un extraterrestre lui aussi, originaire de la planète Namsck.

Nos héros partent donc vers cette planète pour récupérer d'autres dragon balls, et ce afin de ressusciter les morts. Ils feront alors connaissance avec Freeza, un tyran de l'espace que Vegeta voudrait doubler. Freeza, tout-puissant, tuera Vegeta et Kulillin avant d'être battu par Son Gokuh qui se révélera être un Super-Saya-Jin, l'élite de sa race. Une fois Freeza battu, nos héros, mains Son Gokuh, mort dans l'explosion de la planète Namsck, reviennent sur Terre. Ils font vœu de ressusciter toutes les personnes tuées par Freeza. Le vœu est exaucé. Mais un an plus tard, un Freeza synthétique et son père arrivent sur Terre pour se venger. Ils seront tués par un mystérieux garçon, lui aussi Super Saya Jin. Renseignements pris, il s'agit en fait du fils de Vegeta, qui vient du futur pour les prévenir d'un danger, un peu comme dans Terminator. Trois ans passent et nos héros se mesurent à de puissants cyborgs. C'est lors de ces affrontements, que Vegeta et Son Gohan se révéleront aussi être des Super Saya-Jins. Après de nombreuses batailles contre ces cyborgs, arrive Cell, une créature biologique constituée des cellules des meilleurs guerriers de la planète. Après avoir absorbé les cyborgs N18 et 17, Cell semble être invulnérable, mais sera battu par Son Gohan après avoir tué définitivement Son Gokuh. Mister Satan, un toquard, sera considéré comme le vainqueur de Cell dans la confusion générale. Puis naîtra Son Goten, second fils de Son Gokuh.

Cinq ans plus tard, Son Gohan entre à l'université, et faisant sa crise d'adolescent moyen, se prend pour un super héros. Sera-t-il démasqué par une fille qui deviendra sa petite amie ? On n'en sait encore rien, mais pour l'instant, elle se révèle être la fille de Mister Satan, désormais connu comme le sauveur de la Terre. Elle donne donc un ultimatum à Son Gohan : ou il affronte son père au tournoi des arts martiaux, ou elle révèle son identité. Gohan et les autres participeront donc à ce tournoi où s'immisceront les hommes de main d'un certain Babidi, désireux de réveiller le démon Buh. Après un combat acharné dans le vaisseau de ce dernier, Gokuh Vegeta et Shin (un dieu) réussiront à le vaincre non sans éviter les morts. Et après ? Ben, on n'en sait rien, ils sont en train d'être dessinés au Japon, héhé !

DRAGON BALL LA GENÈZE

Dragon Ball est certainement un des rares mangas possédant un scenario qui peut être comparé à certaines grandes trilogies cinématographiques, du fait de sa complexité. Complexité toutefois relative, et due au fait des rebondissements que ce scénario imposa aux lecteurs-spectateurs durant les dix ans de parution de cette bande dessinée au Japon. Dix ans, c'est assez rare, surtout pour une bande dessinée à suites, où chaque épisode en appelle un autre toutes les

semaines. Une dernière chose : pour saisir toute la finesse et l'exhaustivité (ça va les chevilles, m'sieur Greg ?) de cette chronologie, mieux vaut d'abord avoir suivi quelquefois les aventures de Son Gokuh et de ses compagnons, sans quoi vous risquez de ne pas comprendre grand chose.
Pour vous faciliter les choses, sachez que la rencontre entre Son Gokuh et Bulma, qui est le premier épisode de la bande dessinée, date de 749 sur la planète (Terre ?) où vivent nos héros.

DATE NON-DÉFINIE

Sur la planète Vegeta, deux races se développent et vivent en parfaite harmonie : les Sayans (Saya-Jin) et les Shiffles (Shifuru-Jin). Les Sayans se révèlent être de grands guerriers, et les Shiffles d'excellents hommes de sciences. D'où les armures et les appareils à mesurer la "Sentaryoku" que passèderont plus tard les armées saïennes.

DATE NON-DÉFINIE

Entrée en orbite autour de la planète Vegeta, d'une Lune d'origine inconnue. Lors de la première pleine lune, c'est l'apocalypse sur la planète : les Sayans se transforment en singes géants et massacrent tous les Shiffles. Un seul survivra : le Docteur Lich.

- 89 (APPROX.)

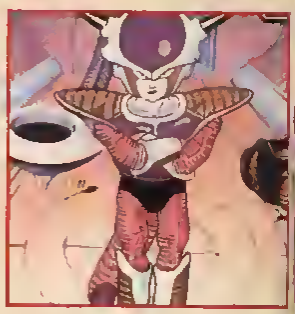
Les Sayans maîtrisent la technologie laissée par les Shiffles, et constituent une armée qui se taille une réputation dans tout l'univers.

210 (APPROX.)

D'autres races se mêlent aux Sayans et forment une armée de mercenaires incroyable de puissance et d'efficacité.

726

Un certain Freeza, grand conquérant de planètes, devient le meilleur client des mercenaires Sayans.



729

Le soldat Baddack se révèle être un guerrier étonnamment puissant et est nommé à un poste équiva-

lent à celui de général, par le roi Vegeta, en qui il a une fidélité à toute épreuve

732

Naissance de Raditz, premier fils du général Baddack, ce dernier étant considéré désormais comme le plus puissant et le plus intelligent guerrier-stratège de l'armée sayenne

733

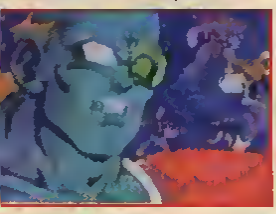
Naissance de Tholès, second fils du général Baddack.

735

Naissance du 33e prince de sang, Vegeta. Il porte, tout comme ses ancêtres de la famille royale, le nom de la planète des Sayans.

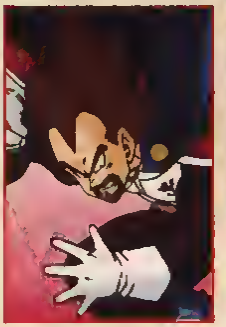
737

Naissance de Kakaruto, 3e fils du général Baddack. Les observations médicales le concernant révèlent que c'est un enfant méchant, nerveux et qui pleure souvent.
Baddack soumet sans difficulté la planète "Plant" où vivaient quelques survivants Shiffles.
Naissance de Braly, enfant mystérieux. Seul le roi Vegeta connaît la vérité à son sujet



DÉBUT 738

Kakaruto, âgé de six mois, est envoyé sur la Terre, une planète qu'il pourra soumettre, malgré son jeune âge, car elle comprend une Lune dans son orbite.
Freeza, un excellent client des services de l'armée Sayan, refuse de payer son dû, et tue le roi Vegeta sous les yeux de son fils, qu'il emmène. Freeza prend ensuite le contrôle de la planète Vegeta.
Baddack recrute une immense armée de résistants, et forme les Sayans au combat pour tenter de reprendre le contrôle de la planète Vegeta.
Baddack lance l'assaut final contre les forces de Freeza. Ils seront détruits, lui et son armée. Freeza détruira ensuite la planète Vegeta



FIN 738

Un vieil ermite, expert en arts martiaux, retrouve dans un "vaisseau-capsule" un bébé doté d'une queue de singe et d'une méchanceté impressionnante : Kakaruto.
Le bébé fait une chute de plusieurs dizaines de mètres et à la surprise du vieil homme, il est toujours vivant, mais son caractère a radicalement changé. Le vieil homme décide alors de l'appeler Son Gokuh et de lui enseigner les arts martiaux.

739

Le vieil homme, nommé Son Gohan, se rend compte, en échappant à la mort de justesse, que le garçon se transforme en monstre incontrôlable à chaque pleine lune.

744

Ayant désobéi à son grand-père, Kakaruto-Son Gokuh regarde la lune. Le vieil homme meurt sous les assauts du monstre. Son Gokuh redevient normal sans savoir ce qui s'est passé.

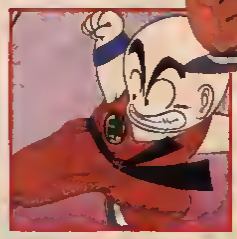
749

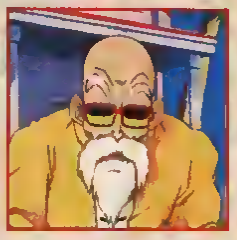
Son Gokuh a son premier contact avec l'extérieur avec Bulma, une jeune fille moderne. Il apprend l'existence des dragon balls.

Le dragon est invoqué une première fois par Pilaf

750

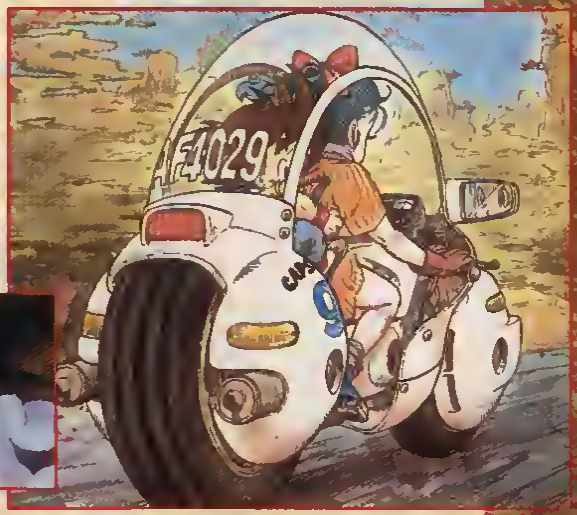
Son Gokuh et Kulilin se rencontrent sur l'île de la tortue pour s'entraîner en vue du Tenkaichi-Budokai, qui sera gagné par Kame-Sennin sous une fausse identité.

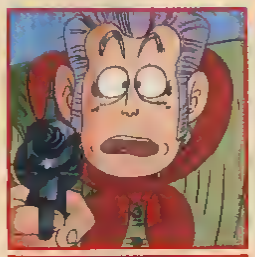




751

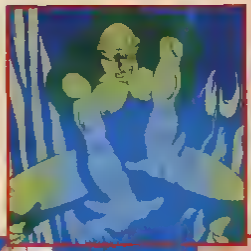
Son Gokuh et Kulilin luttent contre l'armée Red-Ribbon qui veut s'emparer des dragon balls. Invocation du dragon pour ressusciter le père d'Upa





753

Son Gokuh, Kulilin et Yamcha rencontrent Tenchin-Han au Tenkaichi-Budokai. Celui-ci deviendra leur ami après avoir remporté le tournoi.
Des poysons curieux libèrent Piccolo Daïmaô, un diable enferme il y a deux cents ans de cela par Kame-Sennin. Piccolo tue Kulilin qu'il rencontrera sur son chemin à la recherche des dragon balls.



754

Kame-Sennin et Chaoz sont tués por Piccolo, qui invoque le dragon pour lui demander la jeunesse éternelle.
Tenchin-Han et Son Gokuh parviennent à tuer Piccolo Daïmaô.
Naissance de Piccolo Jr, fils du Daïmaô cité plus haut.
Son Gokuh s'entraîne chez Kami-Sama, le dieu de cette planète, en échange de quoi celui-ci ressuscitera ses amis.
Piccolo suit une croissance accélérée et atteint l'âge de l'adolescence.

756

Piccolo et Son Gokuh s'affrontent lors du Tenkaichi-Budokai. Gokuh est vainqueur mais laisse la vie souve à Piccolo.
Mariage de Son Gokuh et Chichi.

757

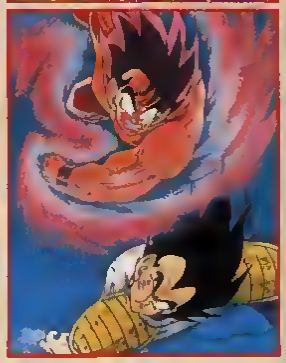
Naissance de Son Gohan, fils de Chichi et Son Gokuh. Celui-ci, malgré son métissage, possède une queue et autres attributs de la race sayenne.

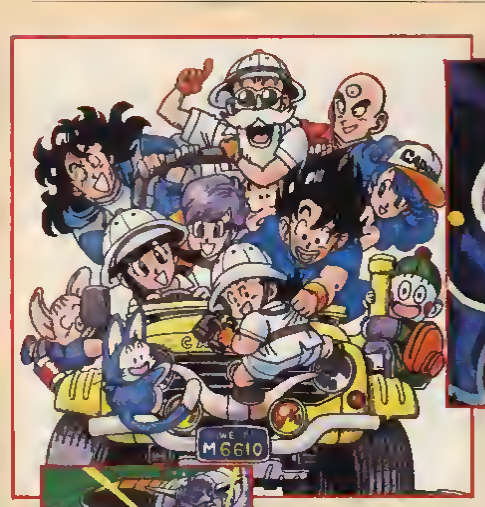
762

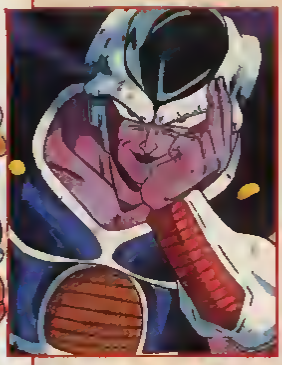
Arrivée sur Terre de Raditz, survivant de l'holocauste de la planète Vegeta. Il tue Son Gokuh puis est tué por Piccolo.
Son Gokuh arrive chez Kaiô, personnage puissant du monde des morts. Kaiô lui donne un an pour s'entraîner et revenir sur Terre.

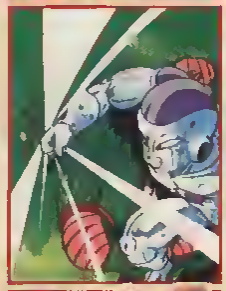
763

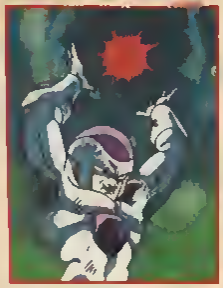
Arrivée sur Terre de Nappa, autre Sayan survivant, et de Vegeta devenu soldat pour Freeza, bien décidé à trouver, avant ce dernier, les











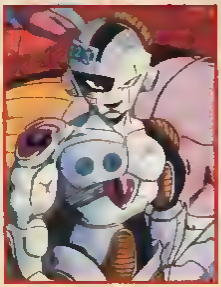
fameuses dragon balls. Nappa combattra et tuera Tenchin-han, Chaoz, Yamcha et Piccolo.
Retour de San Gokuh sur Terre. Vegeta tue Nappa avant d'affronter San Gokuh. Il sera battu mais s'enfuira.

764

Les origines de Piccolo et de Kami-Sama sont révélées : ce sont des extraterrestres, de la planète Nameck, planète d'origine des dragon balls.
Pour ressusciter nos amis, Bulma, Kulilin et San Gohan décident de partir pour cette planète. San Gokuh les y rejoindra plus tard.
Vegeta part pour Nameck, afin de devancer Freeza parti lui aussi à la recherche des dragon balls.
Freeza, une fois sur Nameck, affronte et élimine Vegeta et Kulilin.
San Gokuh se révélera être un Super-Sayan et vaincra Freeza.
Explosion de la planète Nameck. Gokuh et Freeza sont supposés morts.

765

Invocation du dragon. Toutes les personnes tuées par Freeza ressuscitent. Vegeta, Kulilin



reviennent à la vie, ainsi que le peuple de Nameck. Yamcha, Tenchin-han et Chaoz reviennent sur Terre après être allés chez Kaïô.
Un Freeza complètement reconstitué, avec des prothèses synthétiques, arrive sur Terre avec son père le "Cold King" pour l'éradiquer ainsi que ses habitants. Ils sont battus par Vegeta qui se révélera Super Sayan, et les autres (Piccolo, etc.).
Retour de San Gokuh qui a erré un an dans l'espace.

766

San Gokuh meurt des suites d'une maladie cardio-vasculaire foudroyante et incurable pour l'époque : la Wils.

767

Naissance de Trunks, fils de Vegeta et de Bulma. Contrairement à San Gohan, il n'a pas les attributs physiques d'un Sayan, à savoir une queue de singe et des cheveux bruns. Il en a par contre la force physique.

768

Apparition de cyborgs très puissants : le Numéro 17 et le Numéro 18 construits par un transfuge de l'armée du Ruban Rouge, le docteur Gero. Tenchin-Han, Yamcha, Chaoz, Kulilin, Vegeta et Piccolo sont tués.

769

Les cyborgs mettent la planète à feu et à sang, du fait de leur manque d'informations au sujet de leur but.
En effet, ils ont été construits pour détruire San Gokuh : celui-ci étant mort, ils restent sans directives.

781

San Gohan s'est révélé être aussi un Super-Sayan : il entraîne le petit Trunks afin de pouvoir combattre les cyborgs à deux.

782

San Gohan décide d'affronter les cyborgs seul, à cause de la relative inexpérience de

Trunks au combat. Il sera tué. Trunks se révélera alors en tant que Super-Sayan.

764

Trunks, défait par les cyborgs, décide, avec l'accord de sa mère Bulma, de partir dans le passé pour détruire les cyborgs avant le massacre, et saigner ainsi la maladie de Son Gokuh par la même occasion.

765

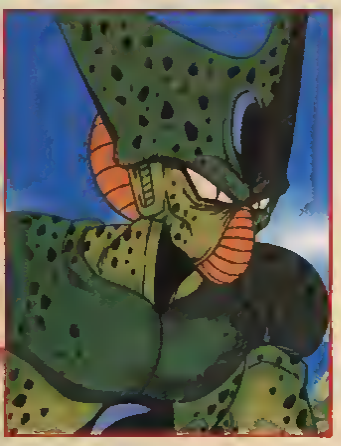
Trunks retourne en l'an 765 pour prévenir Gokuh et les autres, puis repart immédiatement en 768 pour les aider à combattre Numéro 17 et Numéro 18.

767

Numéro 17 et Numéro 18 disparaissent sans laisser de traces. On ne saura jamais où ils sont passés.

768

Naissance de Cell, un prototype de cyborg organique du Dr. Gero. Il tue Trunks, lui vole la machine à remonter le temps, et va jusqu'en 764, où il se récupère à l'état d'œuf, qu'il nourrit avec des cellules de Son Gokuh, Vegeta, Freeza et son père. Puis il revient en 768, pour faire de lui un second Cell plus puissant encore.
Cell, après absorption des Numéros 17 et 18 (voilà donc où ils étaient passés), devient Perfect Cell et détruit toute forme de vie sur Terre. Puis, il part, errant sans fin dans l'espace.



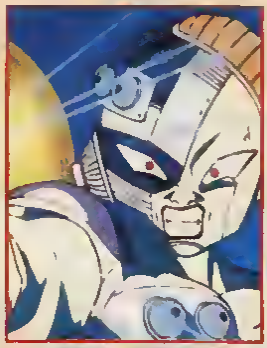
SECONDE CHRONOLOGIE PARALLELE

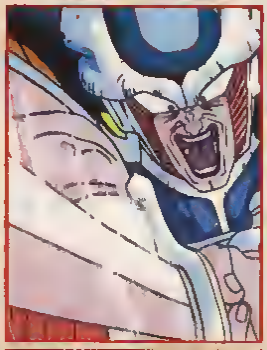
764

Les origines de Piccolo et de Kami-Sama sont révélées : ce sont des extraterrestres de la planète Nameck.
Pour ressusciter nos amis, Bulma, Kuillin et Son Gohan décident de partir pour cette planète. Son Gokuh les rejoindra plus tard.
Vegeta part pour Nameck afin de devancer Freeza, parti lui aussi à la recherche des dragon balls.
Arrivée de Cell qui dépose l'œuf de lui-même originaire du futur alternatif.
Freeza, une fois sur Nameck, affronte et élimine Vegeta et Kuillin. Son Gokuh se révélera être un Super-Sayan et vaincra Freeza.
Explosion de la planète Nameck. Gokuh et Freeza sont supposés être morts.

765

Invocation du dragon.
Toutes les personnes tuées par Freeza ressuscitent. Vegeta et Kuillin reviennent à la vie, ainsi que le peuple





de Nameck. Yomcha, Tenchin-han et Chooz reviennent sur Terre après être allés chez Kaiôh.
Un Freeza complètement reconstitué avec des prothèses synthétiques et son père "Cold Daïâ", arrivent sur Terre pour la raser ainsi que ses habitants.
Arrivée de Trunks qui tue Freeza et son père, avant de prévenir Son Gokuh des événements futurs.
Nister Satan remporte le Tenkaichi-Budokai dans l'indifférence générale de nos héros.

767

Naissance de Trunks, fils de Vegeta et de Bulma. Contrairement à Son Gohan, il n'a pas les attributs physiques d'un Sayan, à savoir une queue de singe et des cheveux bruns. Il en a par contre la force physique.

768

Apparition des cyborgs Numéro 19 et Numéro 20. Ils battent Son Gokuh qui est en train de succomber à la Wila. Vegeta et Piccolo réussissent à détruire le Numéro 19 et à blesser le numéro 20.
Le numéro 20 active les Numéro 18 et Numéro 17 qui le tuent. Ils mettent en action le Numéro 16.
Arrivée de Trunks, qui s'étonne de voir autant de cyborgs. Il conclut alors que sa venue a créé un futur alternatif.
Arrivée de Cell, qui absorbe les Numéros 17 et 18, afin de devenir Perfect Cell.
Kami-Sama et Piccolo se fondent en un seul être. Perfect Cell invite les autres héros à le combattre aux "Cell games", au lieu de le

Numéro 16, Son Gokuh et Trunks, et recrachera le Numéro 18 avant d'être détruit par Vegeta et Son Gohan.

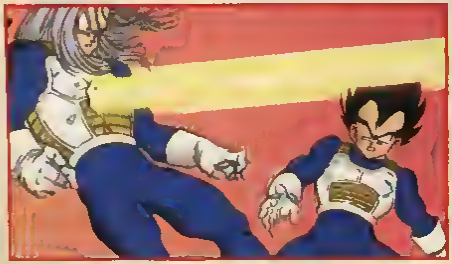
Gokuh, lui, est condamné à vivre avec Kaiôh au paradis des dieux, pour l'éternité

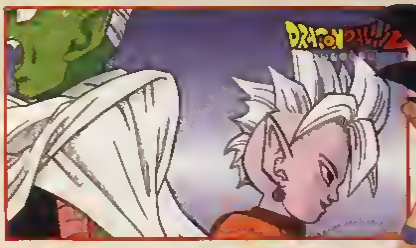
769
Naissance de Son Goten, second fils de Son Gokuh.
Mariage de Kulilin avec le Numéro 18, puis naissance de leur fille neuf mois après

776
Son Gohan entre à l'université et fait la connaissance de Videl, fille de Mister Satan, ce dernier étant devenu une star mondiale

Les médias couvrant l'affaire déclareront que c'est Mister Satan, présent à ce moment-là, qui a défait Cell.
Dende, un enfant de la planète Nameck aux grands pouvoirs, remplace Kami-Sama au statut de dieu sur la Terre
Le Dragon est invoqué et Trunks est ressuscité

Mise en place du Tenkaichi-Budokai avec deux ans de retard du fait de l'affrontement avec Cell
Après avoir fait connaissance de Shin, le maître des Kaiô, nos amis affronteront un démon (Buh) dans un terrible combat et réussiront à le vaincre, non sans pertes

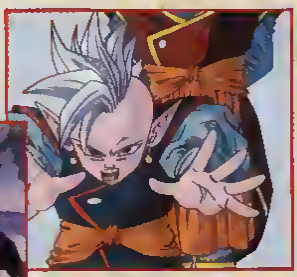


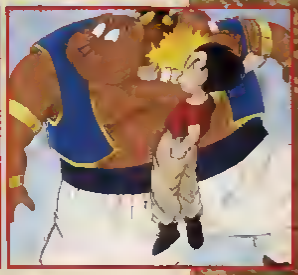


TROISIEME CHRONOLOGIE

784
Retour de Trunks dans son futur, où il parvient à détruire les Numéro 17 et Numéro 18 sans difficulté, du fait de son entraînement 3qu'il a suivi avec son père retrouvé du passé, Vegeta.

788
Trunks attend patiemment Cell et le détruit à tout jamais de cette réalité. Il vit heureux dans un monde en pleine reconstruction. Qui sait ce qui lui arrivera après ?





AKIRA TORIYAMA
Auteur Géni

Né en 1955 à Kiyosu, préfecture d'Aichi, Akira Toriyama [illegible] Vers la fin [illegible] mangas et [illegible] Parmi [illegible] Dragon Ball [illegible]

LA PÉRIODE PRÉ-DRAGON BALLESQUE

[illegible] Prefectural Industrial High School en 1974, il fut pour la première fois publié dans l'hebdomadaire "Shonen Jump" (généralement abrégé en Jump), seul et premier de manga consacré pour adolescents, créé en 1968. La première série de Toriyama fut une série comique intitulée "Wonder Island", qui mettait en scène un monde étrange et [illegible] qui [illegible] des [illegible] pour [illegible] Mais sur le coup, un [illegible] nommé Kenji, qui [illegible] un faucon nommé [illegible] Puis suivent, en 1979, "Dragon Boy" [illegible] les aventures de Kenji, un jeune garçon qui [illegible] la montagne qui [illegible] à la [illegible] mais qui est [illegible] par une [illegible] [illegible] de [illegible] Puis vient "Dragon Boy", qui [illegible] "Dr. Slump" qui [illegible] une fille au nom [illegible] en 1980. "Dr. Slump" [illegible] [illegible] en le série [illegible] jusqu'en 1985. Entre-temps, Akira Toriyama [illegible] [illegible] comme "Time [illegible]" [illegible] [illegible] permettra de remporter un concours entre auteurs du magazine "Jump" [illegible] "Toriyama" [illegible] en 1981 et 1984. [illegible] suivent, [illegible] "Sand" qui [illegible] en 1985 dans "Weekly Jump" et "Jump", [illegible] de la branche "Junior". Puis, en 1993, Akira Toriyama lance une nouvelle [illegible] [illegible] qui [illegible] [illegible] de façon [illegible] [illegible] qui en est aujourd'hui à son [illegible] volume. [illegible] "Dragon Ball" [illegible] série fiction, un petit garçon [illegible] [illegible] [illegible] et [illegible] [illegible] [illegible] Et enfin, en novembre 1984, au Japon [illegible] la première [illegible] de "Dragon Ball" dans [illegible] Shonen Jump.

LE MYTHE DRAGON BALL

[illegible] en 1985 pour le petit [illegible], [illegible] le même [illegible] que le singe [illegible] légende [illegible] de Son Goku, [illegible] le personnage. Akira Toriyama a [illegible]

A MA ial?

Quelques uns des du monde de Dragon Ball sont de vrais [illegible], un mélange des mondes [illegible] deux et des [illegible] humains.

[illegible] à ses planches l'esprit traditionnel japonais, qui commençait à [illegible] de ses dernières créations. On y [illegible] américanisé, comme au sortir de la Seconde Guerre mondiale, [illegible] dans "Tomato, girl détective" par exemple, une ambiance [illegible]. Bien entendu, tout ceci ne [illegible] Bulma, un véritable [illegible] et tout cela sans [illegible] robots que [illegible] à effectuer. Malgré tout, un certain retour au traditionnalisme [illegible] constante et [illegible] des arts martiaux [illegible] la recherche [illegible] dans cette [illegible] et malgré son statut de héros, Son Gokû [illegible] Les Français [illegible] Les héros [illegible] par exemple, le [illegible] [illegible] à tout [illegible] personne [illegible] les

ANALYSES ET CRITIQUES DIVERSES DE DRAGON BALL

Cela peut paraître assez étonnant, mais de nombreux [illegible] Dragon Ball est une [illegible] l'art [illegible] Leurs conclusions ? [illegible] Il n'y a ici [illegible]

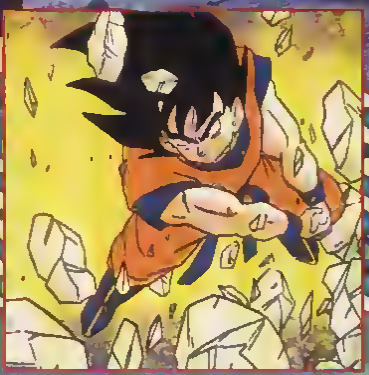
Commençons par une critique [illegible] [illegible] française [illegible] [illegible] humain [illegible] [illegible] "Hey, [illegible]" [illegible] un manga de [illegible] [illegible]

D'un dernier [illegible] Cell. Comme son nom l'indique, "Perfect Cell" est une [illegible] parfaite, la machine de guerre ultime, [illegible] données [illegible] recherches [illegible] génétique [illegible] [illegible] Cell est la [illegible] [illegible] et de [illegible] [illegible]

On nous parle bien souvent de violence gratuite [illegible] [illegible]

[illegible]

AKIRA TORIYAMA
Auteur Génial ?



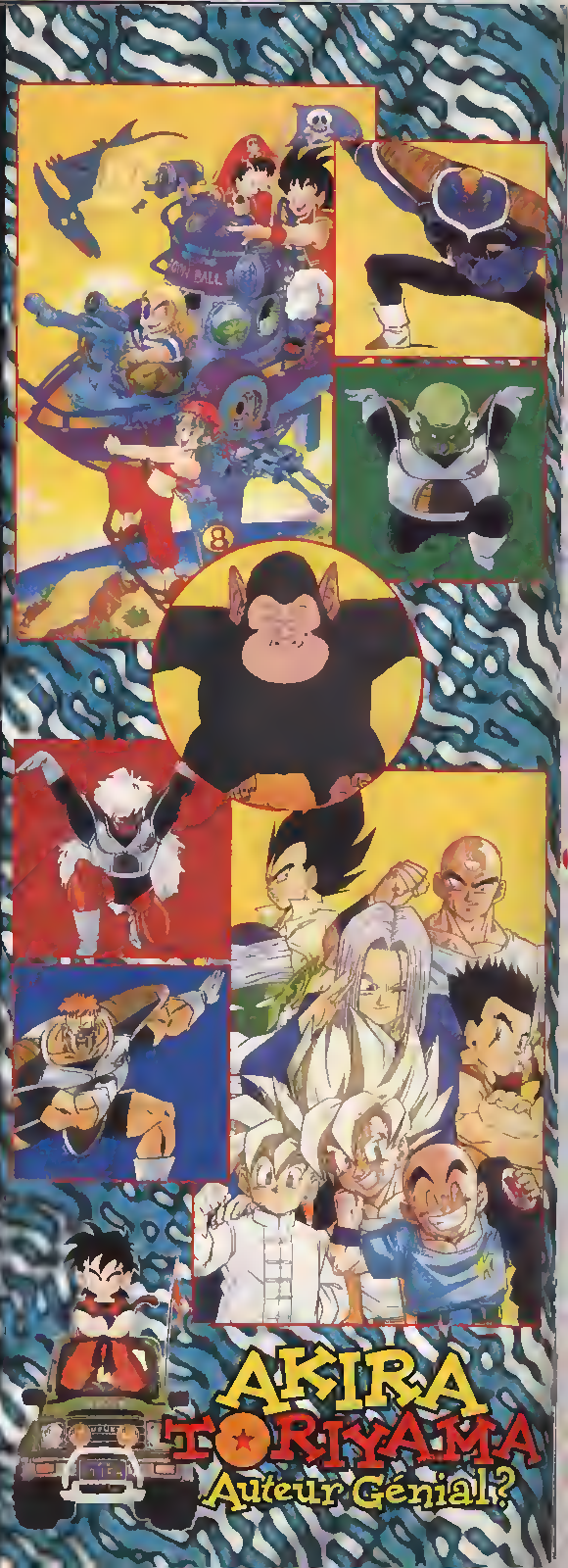
Un homme d'une force physique et psychique toujours plus grande est [illegible] lineaments génétiques de Dragon Ball. Celui dans un de ses rudes entraînements, appelant toujours à plus de puissance, [illegible] la maîtrise physique. Il a été du pouvoir de son esprit !

[illegible] le dessin animé, le sensationnel succès violent que peut avoir une [illegible] des personnes.
Sachez d'ailleurs que bientôt, Akira les connaît [illegible] combats organisés pour le "Tenkaichi-Budokai" (1). Akira Toriyama se réclama une quantité incroyable de passages vidéo des films de Jacky Chan, à qui il emprunta la grande [illegible] des combats. Centaines d'[illegible] tombent, [illegible] du fait qu'un esprit non vivant ait de la faculté à "[illegible]" le bien [illegible] plus grand que lui, sur son éventuelle ressemblance avec Arlette et [illegible]. Cela peut prêter à doux sourires, mais lorsqu'on y réfléchit bien, Arlette est un Carron de résistance face à l'empire romain qui tente de saisir Marie la Gaule. Mais comme le dit le monde moderne, c'est Son Gokuh qui [illegible]. Lorsque Son Gokuh va en ville, pour la première fois, se surprise n'est-elle pas [illegible] à cette [illegible] gigantesque [illegible] ? Le petit Son Gokuh ne mange-t-il pas des [illegible] de soupe à la viande comme un véritable [illegible], entraînant des [illegible] entières de gâteau et de fruits ? [illegible] que le monde est le même, [illegible] les [illegible] vivants sont souvent les mieux servis en fin d'inventaire. Autant Arlette et [illegible] crachent-ils sur les [illegible] [illegible] de [illegible] romaine et les [illegible] qui [illegible], autant Son Gokuh ignore-t-il les [illegible] et autres technologies. Tout il ne sait pas l'utiliser, y compris les systèmes [illegible] mis en place, ce qui permet parfois à Toriyama de critiquer le fonctionnement du monde moderne avec un pays [illegible] fort et naïf. Mais comme le faisait Molière quand dans ses "Lettres persanes" pour critiquer la catholicisme en toute impunité, c'est le vieux personnage de l'histoire. Mais pourquoi un petit [illegible] ne saurait pas [illegible] ? Mais tout [illegible], sa femme Chichi voudra une voiture pour aller faire les courses, prétend que tout le monde préfère se déplacer à pied et prendre son temps. Le [illegible], c'est que Gokuh est un naïf non vivant, qui n'a que faire de la [illegible], qui vit en parfaite avec elle.

DRAGON BALL, MÉTAPHORE HISTORIQUE ?

Mais la femme la plus absente de l'univers, la plus [illegible], est celle dans laquelle de la Seconde Guerre mondiale, [illegible] par l'histoire. Oui, bien sûr, cela n'a pas été évident. Et [illegible] ça, mais [illegible] et suivez attentivement. Regardez l'Ado et l'enfant, le nain de l'escalier qui [illegible] tout ce qui [illegible]. Association à Adolf Hitler. Tout comme lui, il [illegible], par des moyens [illegible], de prolonger son règne. Trieste par les Dragon Balls, et Adolf Hitler par des [illegible] [illegible] (2) à Venise en [illegible] à un [illegible] plus [illegible] : le [illegible] de la jeunesse juif. Tout comme Hitler, [illegible] une population entière de l'univers, les [illegible], qui sont [illegible], [illegible], et [illegible] [illegible]. Il [illegible] les [illegible], mais il sera finalement [illegible] par l'un des [illegible] de cette race, Son Gokuh. Et c'est à [illegible] le tour le plus [illegible] dans cette [illegible], c'est que [illegible] Freeza une fuite par Son Gokuh, de [illegible] les [illegible] en Super Saiyan. Mais le [illegible], c'est qu'en regardant Son Gokuh sous cette forme, ne vous [illegible] dans ce quasi guerrier blond aux yeux clairs, [illegible] parfaits de [illegible] ? Le guerrier de ultime [illegible] [illegible] "[illegible]" Freeza-Hitler ? Très [illegible], cette dernière hypothèse, le [illegible] personnage le différent : c'est, [illegible] [illegible] son auteur de la [illegible], il [illegible], selon les [illegible] [illegible] qui en [illegible]. Un psychologue allemand ou nichéen qui se [illegible] sur le cas de la "[illegible] [illegible]". En tout cas, le message [illegible], mais [illegible] en [illegible].

(1) [illegible]
(2) [illegible]
(3) [illegible]
(4) [illegible]



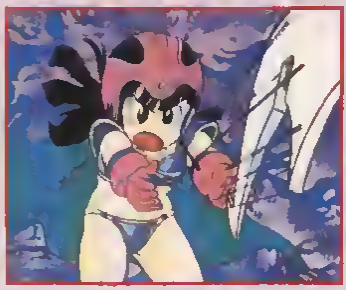
DRAGON BALL Z
Sur tous les écrans

Comme vous le savez (ou alors on se demande vraiment ce que vous faites à lire un tel article) Dragon Ball est une bande dessinée, une série animée, puis un jeu vidéo. Mais êtes-vous sûr que Dragon Ball (Z) était aussi une suite de films et d'O.V.A. (!) ? En effet, l'animation étant bien plus incrustée dans le patrimoine national japonais qu'en France, il existe de ce fait énormément de dessins animés diffusés dans les cinémas. Et de ce côté-là, voilà comment ça se passe : soit vous allez voir une superproduction d'une à deux heures (Weathering Continent, Akira, Patlabor 2), soit vous allez à un "Anime fair", qui, lui, comprend deux, voire trois films, mais beaucoup plus courts, entre 30 et 70 minutes exactement. L'Anime Fair de mars 1994 proposait de voir "Hoyoyo, Rescue The Sea Princess", un film avec les personnages du monde de Dr Slump, "Slam Dunk", tiré du manga du même nom, et enfin "Kiken na Futari ! Super Senchi wa Nemurenai", le dernier film de Dragon Ball Z. Et... ah, comment, vous ne connaissez pas les autres ? Vous n'imaginiez même peut-être pas leur existence ? Ça tombe bien, je voulais justement vous en parler, et tout de même vous préciser (c'est une information de dernière minute) que les sept premiers films de Dragon Ball Z sont prévus bientôt à la commercialisation en France, chez International Distribution Electronic, une nouvelle boîte de vidéo.

La date de sortie des films correspond à leurs sorties en salle au Japon.

Secret of Master Dragon

Date de sortie : décembre 1986 (Japon)
Disponible en France en vidéocassette sous le nom de "Dragonball, le film".

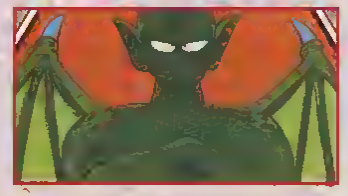


Voici donc le premier film relatant les aventures des héros de Toriyama, visible en salle au Japon. Rien de bien surprenant dans ce premier film, puisqu'il reprend complètement la série de l'épisode 1 jusqu'au moment où Pilaf réunit les boules de cristal pour invoquer le dragon. Un peu vieux, ce film garde toute la fraîcheur et la spontanéité de nos héros dans leurs plus jeunes années.

The sleeping Princess of The Demon God's Castle

Date de sortie : juillet 1987 (Japon)
Aucune sortie à ce jour en France

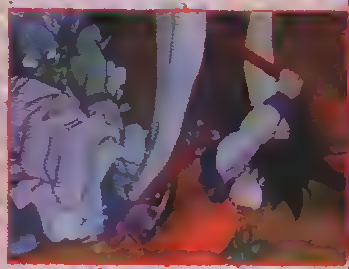
Cette fois-ci, on abandonne totalement le principe du premier film pour se plonger dans ce que l'on appelle une "another story", à savoir une aventure de nos héros, mais totalement intemporelle, il est possible de situer l'époque où elle se déroule, mais elle ne fait suite et ne précède aucune histoire de la bande dessinée, ni de la série. Dans ce film, Son Gokuh et Kulilin vont devoir, pour compléter leur entraînement, traverser un château rempli de démons. Bien entendu, ils vont les battre, et plus fort encore, qu'y trouvent-ils ?

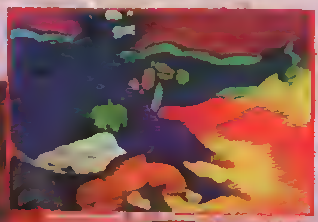


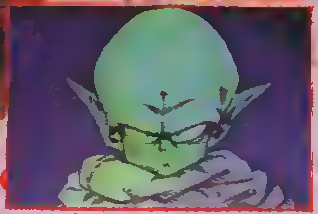
A Profondly Mysterious Adventure

Date de sortie : juillet 1988 (Japon)
Disponible en France en vidéocassette sous le nom de "Dragon Ball, le film", diffusé à la télévision en décembre 1989

Ici, on reprend les personnages de la série, mais on les place dans des rôles qu'ils n'occupent pas habituellement ; dans ce film donc, Son Gokuh et Kulilin vont devoir participer au "Tenkaichi-Budokai", organisé par le roi d'une île (Chaoz), protégé par son ami et garde du corps (TenchinHan). Malheureusement, le maître de Tenchin Han, (Tao Pai pai) est très fort et très très méchant. Après bien des pérégrinations, nos héros s'en sortiront et remettront TenchinHan dans le droit chemin (ouf !).







Dragon Ball Z

Date de sortie : Juillet 1989 (Japon)
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

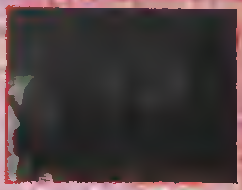
Ce film est le premier à mettre en scène le sympathique Son Gokuh sous sa forme d'adulte avec son fils et sa femme. Dans ce film, le Méchant Garlick Junior (2), un démon, sort de sa zone horrible pour attraper les boules de cristal et se rendre immortel, ce qu'il fait. Fort heureusement, Gokuh, Piccolo et Kolilin réussiront à le renvoyer dans sa dimension avec l'aide de Son Gohan.

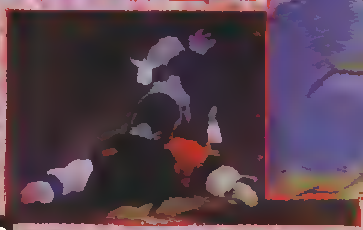
Kono Sekai de Ichiban Tsuyoi Yatsu

(L'homme le plus fort du monde)

Date de sortie : mars 1990 (Japon)
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

Encore une "another story", il n'y aura d'ailleurs que cela dans les films de Dragon Ball Z, qui ne reprendront que les personnages principaux au stade d'évolution dans lequel ils se trouvaient dans la série, au moment de la sortie du film. Donc, ce film parle d'un savant un peu târé, le docteur Willow, qui décide de créer une race de guerriers super balaises pour obtenir enfin l'être le plus fort du monde. Il capturera Piccolo et Kame-Sennin, puis Son Gokuh viendra les délivrer, et à trois, ils pèteront la tête à ce méchant qui se révélera être un robot géant. Très sympathique.





Chikyu Marugoto Chôkessen

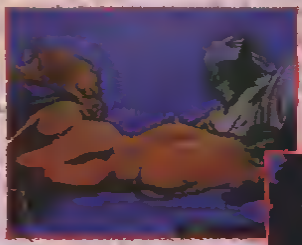
(L'ultime poursuite autour de la planète)

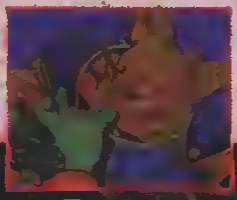
Date de sortie : Juillet 1990
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

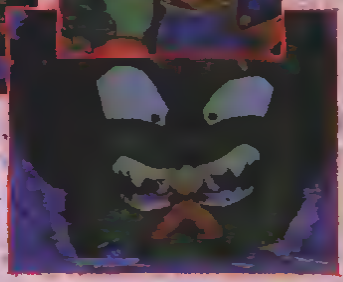
Cette fois-ci nous avons toute la petite troupe des Z soldiers qui vont se réunir à l'épicentre d'un tremblement de terre assez étrange, ou d'ailleurs Son Gokuh apprendra l'existence d'un frère lui ressemblant étrangement, qui est venu sur notre bonne vieille terre pour rendre notre planète stérile en absorbant son énergie grâce à un arbre étrange et gigantesque, afin de mettre les nerfs à Freeza. Comme d'habitude, nos sympathiques héros vont combattre et vaincre l'armée personelle de Thalès (c'est le nom du fameux frère) avant que ce dernier, très puissant, ne les batte tous. Fort heureusement, Son Gokuh réussira à le vaincre grâce au Gankidama ; à noter tout de même c'est le plus long film de Dragon Ball Z (75 minutes !).

Chô Sayajin da Son Gokuh
(Son Gokuh, l'ultra saïen)

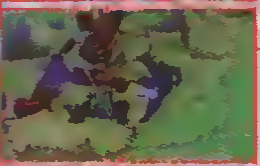
Date de sortie au Japon : mars 1991
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

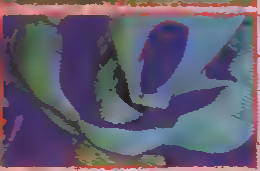






Une comète risque de s'écraser sur la Terre, et manque de chance, si elle arrive à s'écraser chez nous, elle détruira tout. Fort heureusement, nos héros (Son Gokuh et Kuilin) réussiront à dévier sa course ; pendant ce temps-là, arrive sur Terre un grand méchant du nom de Slag, un très ancien guerrier de la planète Namèck devenu conquérant de planètes. Il veut lui aussi mettre la main sur les dragon balls pour rajeunir, ce qu'il fera. Puis il parviendra à battre Son Gohan et Piccolo avant de se faire battre par Gokuh, à qui Piccolo aura donné son énergie. Entre-temps, Slag aura grandi d'une vingtaine de mètres, ce qui est assez impressionnant. Assez classique, finalement.





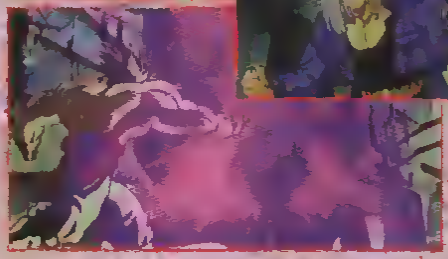
Tobikkiri no Saikyô Tai Saikyô
(Le plus puissant contre le plus fort)

Date de sortie au Japon: Juillet 1991
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

Alors que tous pensaient que la race des Sayans était exterminée du fait de l'explosion de leur planète, Kuura, le frère de Freeza se rend compte, en visionnant une vidéo, que Kakarutto (Son Gokuh) a réchappé à cet holocauste. Ayant retrouvé sa trace, il décide donc d'aller le tuer ainsi que son fils, pour parachever l'œuvre de son frère. Après une rapide bataille, Son Gokuh est blessé à mort. Fort heureusement, son fils partira pour lui ramener de quoi se remettre sur pied, mais il se fera intercepter en chemin par la garde personnelle de Kuura, soldats de la farineuse garde, qui seront battus par un Piccolo arrivé in-extremis (3). Puis Son Gokuh se transformera en Super-Sayan et réussira à venir à bout de Kuura une bonne fois pour toutes, en l'expédiant sur le soleil !

Motsuekirô !! Nessen, Ressen, Chôgekissen !!
(Jusqu'à la fin : combats brulants, lutte cinglante, affrontements ultimes !!)

Date de sortie au Japon : mars 1993
Aucune sortie ou diffusion en France à ce jour (4).



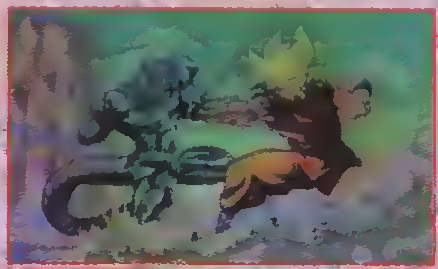
Un beau jour de printemps, Vegeta se voit contacté par une armée de guerriers de l'espace qui l'appellent "Prince". D'autres Sayans seraient-ils encore vivants ? Vegeta accepte de les suivre pour partir à la chasse du "Densetsu no Super Saya-jin" (5). Il se rend donc sur la planète de métal, où il se voit présenté à Broly, un autre Sayan assez mystérieux. Ils seront rejoints par Trunks, Kuilin, et la famille Son ; c'est alors que tout éclata : Broly, qui est un attardé mental, se souvient du temps où il était un nourrisson. Dans la salle des couveuses, il était placé à côté de Kakarutto, qui pleurait tout le temps, ce qui l'a traumatisé. Lorsqu'il le revoit, c'est le choc, il se révèle être le Super Saya-jin de la légende, celui qui tue tout le monde et qui naît tous les mille ans. Bien sûr, nos héros vont s'en prendre plein la tronche, Piccolo va sauver Son Gohan, Son Gokuh va chopèr l'énergie de ses amis et envoyer le gros méchant Broly dans une autre dimension. Classique et peu passionnant au niveau de l'action, mais le scénario est intéressant pour ses à-côtés, malgré des contrepoints comiques complètement ratés.

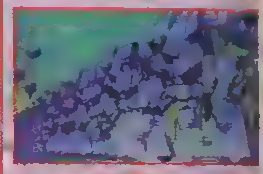
Hageku !! 100 Oku Power no Senchi Tachi !!

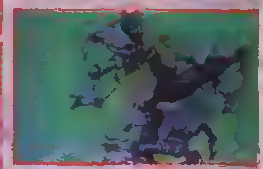
[Boom ! Le groupe de guerriers aux 10 milliards de pouvoirs] :

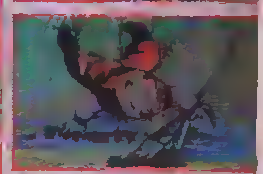
Date de sortie au Japon : mars 1992
Sortie en vidéo en France prévue par International Distribution Electronic.

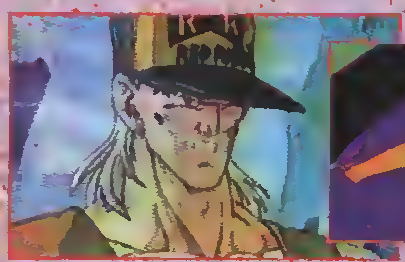
La planète Nameck, berceau de Piccolo, se meurt, rongée qu'elle est par une planète de métal qui lui pompe son énergie. Nos héros partent aussitôt à destination de Nameck pour se rendre compte qu'une armée de robots est en train de coloniser la population ; plus fort encore, ces fameux robots sont sous les ordres de... Kuura, complètement reconstruit dans un corps de métal, le Métal Kuura. Nos amis seront battus par les robots et emmenés sur la planète de métal. Pendant ce temps-là, Son Gokuh se fait complètement fumer la tête par Métal Kuura avant que n'arrive à son secours Vegeta. Ensemble, ils vaincront Métal Kuura pour s'apercevoir qu'il y en a des milliers (d'où le titre). Ils sont faits prisonniers et se retrouvent sur la planète où Kuura les étudie pour créer des Métal Gokuh et Métal Vegeta. Heureusement, nos amis mettent le feu là-dedans, font sauter l'ordinateur central et parviennent à s'enfuir avant que tout ne pète , très certainement le meilleur film de Dragon Ball Z jusqu'à présent.

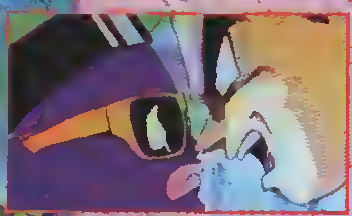


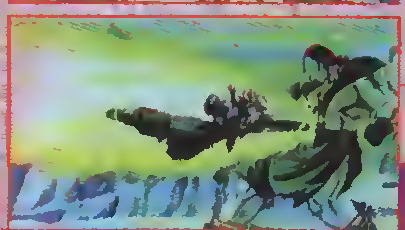












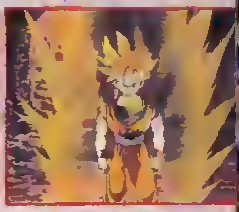
Hyakôgen Battle !! Sandai Chô Saya-Jin

[L'ultime bataille des trois Ultra-Sayans]

Date de sortie au Japon : juillet 1992
Aucune sortie ou diffusion en France à ce jour.

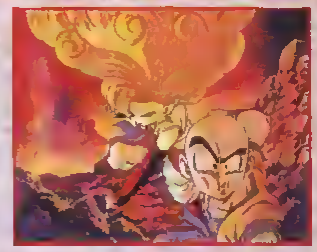
On pensait que le Docteur Gero n'avait créé que trois cyborgs, ce qui était totalement faux. Dans ce film, les mystérieux et inconnus cyborgs numéros 13, 14 et 15 sont activés "par accident" et vont attaquer Son Gokuh et Trunks alors qu'ils déjeunaient tranquillement au restaurant. Une petite bagarre avant que tout le monde n'arrive en piste (Vegeta, Piccolo) et un bon quart d'heure de combats avant que les numéros 14 et 15 ne se fassent éclater la tête , se produit alors un truc assez gênant : les morceaux du 14 et du 15 se fondent dans le numéro 13, et celui-ci devient énorme es bleu (mélange Schroumpf-Blanca) et se met à exploser tous nos amis. Fort heureusement, Son Gokuh qui utilisera la technique du Genkidama, se verra souffler l'idée par Piccolo, c'est-à-dire celle de se transformer en Super Sayan. La race des Sayans étant de mauvaise source, sa transformation le met alors dans un état de férocité accrue, lui faisant emmagasiner l'énergie comme une éponge. Le cyborg se consumera en tentant de l'approcher, et nos amis auront gagné.

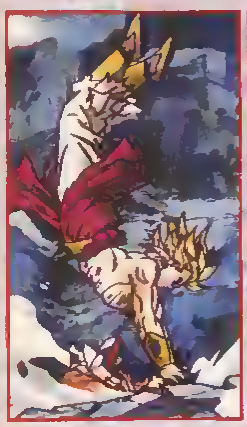
Giga Girigiri !! Bucchigiri no Sugoi Yatsu
(La scintillante voie lactée ! Le terrible problème . . .)

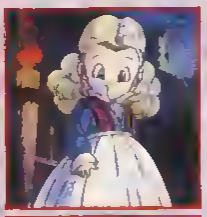


DATE DE SORTIE AU JAPON : JUILLET 1993
AUCUNE SORTIE OU DIFFUSION EN FRANCE À CE JOUR.

Ce film, situé chronologiquement après la mort de Son Gokuh, met en scène Trunks, Piccolo, Son Gohan, Tenchin-han et Kulilin qui se sont inscrits à un tournoi d'arts martiaux, le Tenkaichi ChôBudokai (6). Finalistes, nos amis vont devoir affronter des combattants extraterrestres pour prouver leur valeur ; seul petit problème, les lutteurs ne sont pas ceux que l'on attendait. Il s'agit d'imposteurs, sortis d'une dimension où ils furent enfermés par Kaiôh, il y a bien longtemps. Celui-ci, mort avec Son Gokuh, les voilà qui sortent d'où ils étaient prisonniers et s'éclatent en toute liberté avec nos amis. Fort heureusement, Vegeta viendra à la rescousse de nos héros, et tout ira bien pour eux. Jusqu'au moment où Bojack, le chef de la bande de ces joyeux lurons, s'énerve. Comme de bien entendu, il éclatera tout le monde (on voit Vegeta et Bojack se tirer dessus au travers de Notre-Dame, c'est assez rigolo), et il faudra que Son Gohan se fasse aider par l'essence spirituelle de son père pour en venir à bout. Peut-être pas le meilleur de la série, tout simplement à cause d'une fin complètement bâclée (on n'y croit pas vraiment). Signalons la première apparition de Mister Satsn dans un film qui, une fois de plus, sauve l'honneur.







Kiken na Futari ! Super Senchi wa Nemurenai
(Deux gars dangereux ! Le super guerrier ne dort jamais)

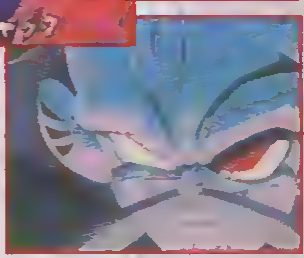
DATE DE SORTIE AU JAPON : MARS 1994
AUCUNE SORTIE OU DIFFUSION EN FRANCE À CE JOUR.

Eh bien oui, déjà dix. Dix films de Dragon Ball Z. Et on nous apprend que finalement, ce ne sera pas le dernier, et qu'un onzième sortira au cinéma au Japon en juillet. Bref, tout cela pour vous dire que nos amis Goten et Trunks (8 et 7 ans) qui n'ont jamais vu les boules de cristal, se décident à les réunir pour voir la tronche du dragon. Malheureusement, ils arrivent dans le village Natadé, attaqué par un dragon géant. Nos jeunes amis viendront à bout de ce gros lezard sans difficulté, mais lorsqu'il s'agira de défendre des filles de ce même village mises en difficulté par le méchant Broly faisant tout sauter pour retrouver Son Gokuh, qui n'etait pas mort, ce n'est pas vraiment la même chose. Nos petits amis ne font pas le poids face à ce monstre, et il faudra compter sur l'intervention de Son Gokuh et Son Gohan pour qu'ils parviennent à se débarrasser une nouvelle fois de Broly. Ce qui est asses étonnant, c'est qu'on ne voit dans ce film aucune trace de Piccolo, Vegeta ou Kuhlin.

Dragon Ball Z Gaiden ; Saya-jin Zetsumetsu Keikaku vol.1 et 2
(voir le dossier "jeux" à ce titre)

DISPONIBLE AU JAPON EN SEPTEMBRE ET OCTOBRE 1993.

Ces deux O.A.V. sont d'un concept révolutionnaire car elles constituent en fait la solution du jeu sur Nes sorti quelques mois auparavant, agrémenté de passages en dessins animés illustrant les actions à exécuter. Exemple : vous voyez sur votre téléviseur la carte du jeu, on vous montre les déplacements à effectuer, les objets à découvrir ou à utiliser, et hop, on passe en mode "dessin animé", illustrant les combats. Le scénario est assez bon et original, jugez plutôt : le docteur Lich, dernier survivant de la race des Shiffles, s'est retrouvé lié psychiquement avec son ordinateur avant de mourir, ce qui lui a permis au cours des siècles de récolter toute la haine des peuples que les Sayans ont tués, massacrés ou colonisés (7) ; cette haine emmagasinée va être bientôt canalisée pour detruire les rares survivants de cette race : Son Gokuh (Kakarutto) et Vegeta. Fort heureusement, Vegeta, Son Gokuh, Son Gohan, Trunks et Piccolo mettront fin à tout cela en recombattant les ennemis du passé, ressuscités par leur terrible haine envers les Sayans. C'est ainsi que Freeza, Kuura, Slag et Thalès reviendront se venger. Puis il faudra encore battre le Docteur Lich, et enfin Hachyaku, l'être le plus puissant qu'aient rencontré nos amis, produit de l'extraction de toute la haine canalisée par Lich.



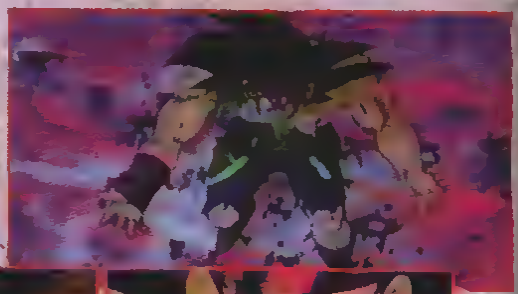
Le scénario de la bande dessinée étant assez complexe pour ne pas être suivi exactement par les plus jeunes téléspectateurs, voici pourquoi deux téléfilms ont été créés spécialement pour expliciter deux passages un peu nouveaux de Dragon Ball Z.

DEUXIEME SECTION : LES TÉLÉFILMS DE DRAGON BALL Z

Baddack, le prélude.

DIFFUSÉ SUR FUJI TELEBI AU PREMIER TRIMESTRE 1991
AUCUNE DIFFUSION PREVUE À LA TÉLÉVISION FRANÇAISE.

Ce téléfilm de 45 minutes raconte la vie de Baddack et de sa troupe, sur la planète Vegeta, avant l'assaut final de Freeza et de ses forces. On y verra Baddack rencontrer un des dernier Shiffles qui lui donnera le pouvoir de voir dans une courte distance de l'avenir, ce qui lui permettra de prevenir l'attaque de Freeza contre la planète Vegeta. Malheureusement, il arrivera trop tard et ne pourra que devenir l'un des instigateurs de la résistance à l'oppression freezarienne. Lui et ses hommes se battront contre divers hommes de Freeza avant de finalement être complètement détruits de la main de Freeza. Pathétique.



Another Time : Gohan & Trunks

DIFFUSÉ SUR FUJI TELEBI AU PREMIER TRIMESTRE 1993
AUCUNE DIFFUSION PREVUE À LA TÉLÉVISION FRANÇAISE.

Un téléfilm un peu plus long (51 minutes) pour nous raconter la vie de Trunks dans un futur que les téléspectateurs sont loin de s'imaginer. C'est ainsi que nous sont présentés les morts de tous nos héros ; ça fait bizarre la première fois, car on s'attend à les voir se relever. Puis on voit l'entraînement qu'un Son Gohan adulte fait subir à un jeune Trunks un peu "perdu" dans ce monde complètement désolé, dans le genre "futur d'H.G.Wells". Bien entendu, comme tout téléfilm (y'en a que deux vous allez pas me contredire), la fin est assez pathétique, puisque Son Gohan mourrs dans les bras de Trunks, qui décidera alors de partir dans le passé pour faire ce que vous savez (voir la chronologie prévue à cet effet).

1 - Une O.V.A. ou encore O.A.V., c'est au japon une "Original Video Anime". Ce qu'il faut savoir, c'est qu'au Japon (et surtout depuis 1986) bon nombre de dessins animés sortent assez souvent vendus directement dans le circuit de la vidéo, sans passer par la télé ou le cinéma. Composés en majorité de 6 volets (Bastard, Dangaioh, Macross2), une série sous forme d'O.V.A peut aller jusqu'à 13 volets (Record of Lodoss War), voire même plus encore (Ginga Eyudensetsu).

2 - En anglais, "garlic" signifie "ail". D'où le jeu de mot utilisé pour nommer "Garlick Junior", une sorte de démon-vampire.

3 - À partir du numéro 3 - et ce sera de mise dans chaque film de Dragon Ball Z - Son Gohan sera sur le point de mourir lorsque Piccolo viendra à son secours de quelque manière que ce soit, en détruisant à chaque fois le méchant qui le menaçait.

4 - Il fut possible, pendant un temps, de trouver cette cassette vidéo chez quelques revendeurs, en Pal et doublée en anglais, malheureusement, nous venons d'apprendre que ces cassettes étaient illégalement faites à Hong-Kong et que donc, il s'agissait en fait de versions "pirates".

5 - Ça signifie en japonais "Le super Sayan de la légende". Je vous le dis, parce qu'ils le répètent plein de fois dans le film.

6 - Considérez ceci comme un "Super tournoi des gens les plus forts de la planète".

7 - Je vous le rappelle une nouvelle fois : les Sayans ne sont pas fondamentalement "bons". Ce sont de gros tueurs qui pillent les galaxies.

DRAGON BALL les Zeux vidéo

LES SURPLUS DE L'ARMÉE NIPPONE

C'est certain, lorsqu'une série animée marche très bien auprès des téléspectateurs, on trouve automatiquement son adaptation sur d'autres supports. C'est ainsi que Dragon Ball suivit le lot de toutes les autres bandes dessinées japonaises à succès, c'est-à-dire une adaptation en jeux vidéo (nous ne les connaissons pas tous).
Pour ce qui est des jeux, nous avons droit à des adaptations majoritairement sur deux supports, la Famicom (Nes japonaise) et Super Famicom (Super Nintendo japonaise) ; viennent ensuite la Megadrive et la PC Engine, très récemment entrées dans le cercle des consoles servant de supports à cet univers. Sachez que si les jeux sur Super Famicom, dont le thème est Dragon Ball, sont très faciles à trouver car importés régulièrement par les boutiques spécialisées, les cartouches sur Famicom sont quasiment introuvables et sont devenues de véritables "collectors".

DRAGON BALL
(DRAGON BALL, LE MYSTERE DU MAITRE-DRAGON)

1986, FAMICOM.

C'est un jeu sorti au Japon en novembre 1986, qui arriva sur Nes en France en 1990. C'est un petit jeu de combat-recherche, qui ressemble à Zelda dans son principe, mais qui est tout de même beaucoup moins recherché

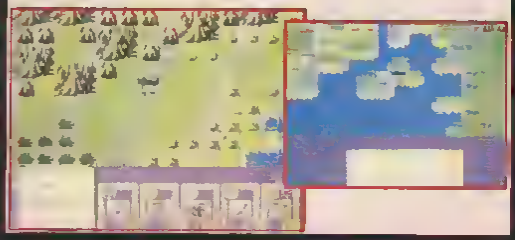
Vous trouverez, entre parenthèses, le titre [illegible] en France, ou dont le titre n'a pas été [illegible]

DRAGON BALL DAIMAO GYAKUSHU

(LE RETOUR DU GRAND ROI DÉMON)

BANDAI 1988, FAMICOM.

Un jeu de rôle sur console Famicom, datant d'août 1988, et qui ne présente d'intérêt que pour les collectionneurs fous fanas. Il n'a jamais vu le jour chez nous, ce qui fut bien dommage il y a quelquas années, mais n'a plus aucune importance maintenant.



DRAGON BALL GOKUH DEN

(LA LÉGENDE DE SON GOKUH)

BANDAI 1989, FAMICOM.

Encore et toujours un jeu de rôle, datant de novembre 1989, celui-là. Il retrace l'épopée de Son Gokuh jusqu'à sa maturité, et est équivalent au jeu cité juste au-dessus.

DRAGON BALL Z CHOGEKI SAYA-JIN !

(FRAPPEZ FORT, SAYANS !)

BANDAI 1990, FAMICOM.

Voici le jeu de rôle qui eut un immense succès au Japon, et qui servit ensuite de trame pour tous les jeux de rôle inspirés de Dragon ball Z qui suivirent, tant les options qu'il proposait à l'époque étaient fantastiques et nouvelles pour une console comme la Nes (Famicom).

DBZ, SAYA-JIN DENSETSU

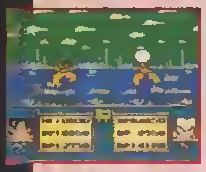
(LA LÉGENDE DES SAYANS)

BANDAI 1992, SUPER FAMICOM.

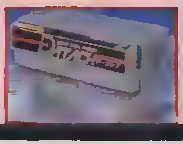
Ce jeu est assez connu de par chez nous, car même s'il ne fut pas importé officiellement en France, vous fûtes très nombreux à l'acquérir en import parallèle, lors de sa sortie en janvier 1992. Toujours pas prévu pour la France, ce jeu de rôle n'est en fait qu'une compil' des Dragon ball Z 1 et 2 de la Famicom.

DBZ SAIKAI, TENKAICHI BUDOKAI
(LA FIERE BATAILLE DU TENKAICHI BUDOKAI)

BANDAI 1992, FAMICOM.



Une nouveauté pour la console, car ce jeu propose de combattre des adversaires, mais aucun des personnages que vous incarnez ni de ceux que vous combattez n'ont de force propre. Ce jeu fonctionne avec un lecteur de codes-barres (Barcode Battler) couplé à la console, pour permettre aux héros de l'univers Dragon Ball de voir si Yoplait est plus fort que Milka, par exemple.



DBZ 2, SEISHIN ! FREEZA !
(FREEZA, LE DIEU QUI FAIT TREMBLER LA TERRE)

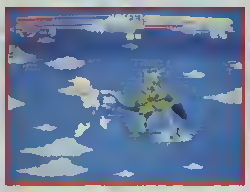
BANDAI 1991, FAMICOM.

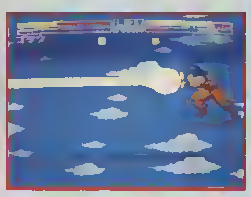
Aucune différence avec le jeu précédent, sinon qu'il s'agit de la suite, et que ce n'est donc pas tout à fait la même chose du point de vue du scénario, mais que pour la réalisation, c'est du kif-kif. Il n'est pas non plus sorti en France.

DRAGON BALL Z CHO BUTUDEN
(L'HISTOIRE DES SUPER BATAILLES)

BANDAI 1993, SUPER FAMICOM.

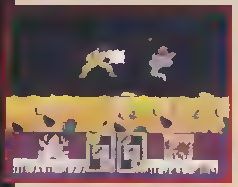
C'est le jeu de combat que tout le monde connaît et qui sortit en France quelques mois plus tard. Que dire de ce jeu, sinon que ce fut l'un de ceux qui furent les plus vendus, et donc les plus connus de cette année-là.

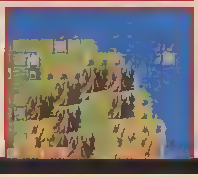




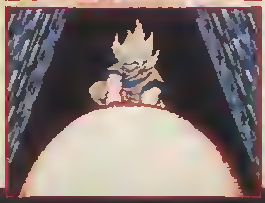
DBZ 3, NESSEN ! JINZONINGEN !
(LA BATAILLE FINALE DES CYBORGS)

BANDAI 1992, FAMICOM.





Toujours pareil désormais sur Famicom, on reprend les routines de l'ancien jeu de rôle et on colle de nouveaux ennemis et de nouveaux décors. Le scénario, lui, continue à suivre celui de la série, d'où l'intérêt pour les Japonais pour ce jeu : ils regardent l'épisode à la télé et le revivent ensuite sur leurs consoles, il y en a même, qui ont essayé de faire les deux en même temps.



DRAGON BALL Z GAIDEN : SAYA-JIN ZETSUMETSU KEIKAKU
(LES CHRONIQUES DE DBZ ; LE PLAN POUR L'EXTERMINATION DE LA RACE SAIENNE)

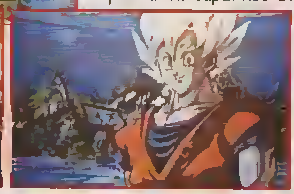
BANDAI 1993, FAMICOM.

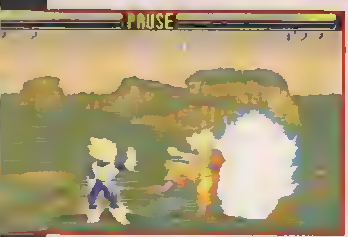
Toujours un jeu de rôle, mais celui-ci est entièrement différent des autres, tant sur le plan technique que du scénario. Techniquement donc, il ne reprend pas les mêmes routines que les précédents jeux sur Famicom, et est très certainement le meilleur de toute la série. Un dessin animé a d'ailleurs été spécialement créé pour servir de solution à ce jeu, c'est pas du luxe, ça, hum...

DRAGON BALL Z CELL TO KOGEKI DA

BANDAI 1994, 3DO

Il fallait que vous le sachiez, Bandai vient de signer la son second jeu sur 3DO. Après avoir supervisé Ultraman sur cette même console, il se met à l'adaptation de Dragon ball Z. Le principe est simple, vous devez taper sur Cell. Ce n'est pas un jeu de baston, mais une véritabloe simulation de Dragon ball Z, ou, armé d'un gant, vous devez frapper dans des coussins munis de capteurs, branchés à même la 3DO. Date de sortie non définitvie, et titre non-définitif aussi (pour rester dans le flou)





DRAGON BALL Z CHO BUTUDEN 2

BANDAI 1993, SUPER FAMICOM, VOIR LE TEST

DRAGON BALL Z BUYU RETSUDEN

BANDAI 1994 MEGADRIVE, VOIR LE TEST

LES BONNES BLAGUES DE MR TORI

Expliqué plus haut ou plus bas (il y en a partout !), l'entier panel des œuvres d'Akira Toriyama est toujours constellé de petites allusions, plaisanteries, références, voire même jeux de mots , pour vous qui voulez en savoir toujours plus, voici un petit guide pour les francophones qui seraient désireux de profiter pleinement de l'humour caché de Dragon Ball.

Dans la grande maison de la Capsule Corporation, nous avons Bulma , un bulma est un collant moulant qui sert aux femmes pour faire de la gymnastique, ce qui sied plutôt bien à un personnage dynamique et féminin. Vegeta, c'est sans commentaire, le personnage tout comme la planète portent le nom générique de "plante". Ooloo, le brave cochon, est une variété de thé japonais, et Yamcha (Yamucha en version phonétique) donne, une fois renversé, "Chamuya" qui signifie théâtre. Trunks, quant à lui, est le double de fils de Bulma (un vêtement, donc) et de Vegeta (plante) puisque son nom signifie à la fois en anglais "caleçon" et "tronc d'arbre" , quelle dualité !

Les Saya-Jin : c'est déjà plus compliqué. Nous allons devoir faire une analyse un peu détaillée en japonais. Dans cette langue, pour désigner un habitant ou une personne appartenant à une nation, on donne pour qualificatif sa nation ou son pays, et on lui adjoint "Jin" derrière. Ainsi, on aura Français = France-Jin, Japonais = Nihon-Jin, et saïen = Saya-Jin. Prenons maintenant Saya, qui ne veut rien dire, mais qui en l'équivalent du verbe japonais donne Yasaï, ce qui signifie légume , tout à fait logique pour les habitants d'une planète nommée Vegeta. Regardons un peu les noms de ces "hommes légumes" : "Vegeta" sans commentaires, "Kakarotto" qui signifie "Carotte", "Nappa" dont le nom est celui d'une variété de choux asiatiques, "Radits" le bon légume rose et blanc que l'on déguste avec du beurre. Pour "Broly", rajoutez la syllabe "co" entre le "o" et le "l", et vous aurez le résultat vous-même , "Thalès" inversé donne la phonétique anglo-japonaise (de Talessu, on passe à Salettu) donne "Salade" (prononcez "Salatt"), et enfin le père de notre héros, "Bodduck" donne en phonétique japonaise "Baddoku", ce qui, une fois les deux premières syllabes inversées, nous donne "Tabaku" ou encore "Tabac" , ha oui, le tabac est une plante !

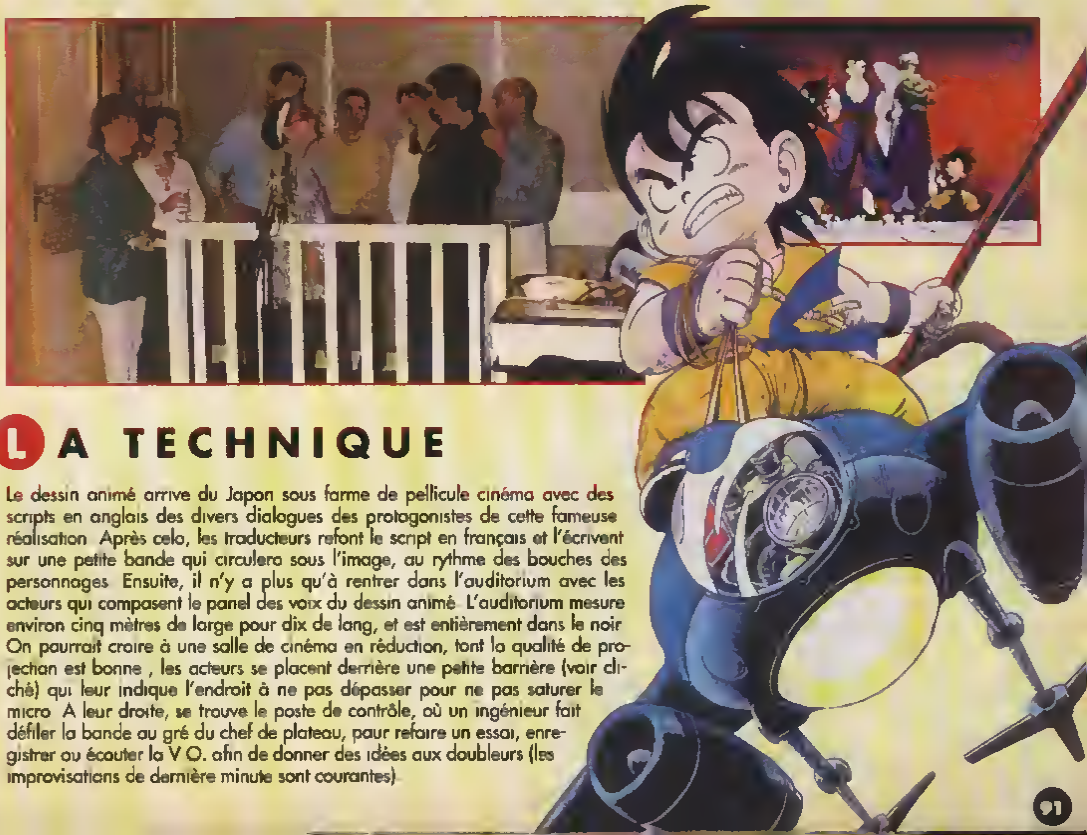
A la Roshi House, on a "Kame Sennin" (littéralement "Le maître spirituel des tortues"), et "Kuririn", dont le nom signifie "Onomatopée de cloche" et donc par extension "Clochette". Quant à "Lunch", grâce à sa double personnalité, elle signifie à la fois "Déjeuner" ("Lunch") lorsqu'elle est serviable et "Pendoron" ("Lynch") quand elle revêt sa personnalité de gangster ; il faut savoir tout de même que les Japonais ne font pas de différence phonétique entre "Lunch" et "Lynch", qui s'écrit chez eux invariablement "Ran'chi". Et enfin "Chaoz" : le chaoz est, en japonais, un ravioli à la viande. Un petit personnage tout blanc et un peu ridicule, donc.

SUITE PAGE 27

DRAGON BALL Le doublaZe

LES VÉRITABLES HÉROS

On se demande souvent comment il est passible de croire à la vie, la douleur, les joies et les haines de personnages qui finalement se résument à quelques feuilles de plastique celluloïd et une dizaine de grammes de peinture. Eh bien, c'est tout simplement grâce aux gens de l'ombre, à ces personnages qui ne se montrent pas, mais qui donnent vie à ces images en mouvements devant nous.
Qui sont ces gens, hum, te demanderas-tu, lecteur(trice) hagard ? Eh bien, tout simplement des doubleurs ; ce sont des personnes qui enregistrent, dans le cas de Dragon ball Z, par-dessus les voix japonaises, et que j'ai rencontrées dans le studio F d'AB Productions.



LA TECHNIQUE

Le dessin animé arrive du Japon sous forme de pellicule cinéma avec des scripts en anglais des divers dialogues des protagonistes de cette fameuse réalisation. Après cela, les traducteurs refont le script en français et l'écrivent sur une petite bande qui circulera sous l'image, au rythme des bouches des personnages. Ensuite, il n'y a plus qu'à rentrer dans l'auditorium avec les acteurs qui composent le panel des voix du dessin animé. L'auditorium mesure environ cinq mètres de large pour dix de long, et est entièrement dans le noir. On pourrait croire à une salle de cinéma en réduction, tant la qualité de projection est bonne , les acteurs se placent derrière une petite barrière (voir cliché) qui leur indique l'endroit à ne pas dépasser pour ne pas saturer le micro. A leur droite, se trouve le poste de contrôle, où un ingénieur fait défiler la bande au gré du chef de plateau, pour refaire un essai, enregistrer ou écouter la V.O. afin de donner des idées aux doubleurs (les improvisations de dernière minute sont courantes).

Ce jour-là, ils doublaient les premiers épisodes qui seront diffusés après les grandes vacances, à savoir lorsque les petits San Goten et Trunks participeront au tournoi des arts martiaux. Vous ne verrez ces épisodes que dans les trois mois à venir, ce qui est tout à fait normal, car lorsqu'on est doubleur, il faut toujours prendre de l'avance pour pallier à un accident possible (une angine vous ruine une carrière de doubleur)

LE DOUBLAGE ETAPES PAR ETAPES

1/ On choisit un passage long de 3 à 5 minutes ; puis celui-ci, une fois choisi, les doubleurs le regardent plus ou moins attentivement, afin de repérer leurs personnages et pour observer un peu leurs mouvements de lèvres et leurs temps de parole. Le passage est repassé plusieurs fois lorsqu'il y a plusieurs niveaux d'enregistrement. Les doubleurs ne retouchent que deux bandes, celle des bruits de fond (hé oui, écoutez-bien : parfois, parmi les bruits de foules,vous entendez "oui, vas-y !", etc) et celle des acteurs principaux. Le premier problème vient du fait que Céline Monsart double à la fois Chichi et Bulma. Ce qui fait que dans les scènes où elles parlent ensemble, il faut "squatter" la seconde bande de son.

2/ Après le premier passage du morceau sélectionné, on repasse le morceau avec, derrière la petite barrière blanche, les acteurs qui sont concernés par les personnages. La lumière rouge s'allume, et là, le festival commence. Il faut les voir s'exprimer comme de beaux diables, mimant les gestes de leurs personnages , c'est assez impressionnant finalement, lorsqu'on revoit des personnes s'exprimer avec les voix de héros maintes fois entendues.
Bien entendu, tout n'est jamais bon du premier coup, et il arrive parfois que les phrases de nos amis soient un peu longues par rapport au temps d'ouverture des bouches des personnages du dessin animé. Les prises sont refaites plusieurs fois ; parfois, ils se moquent les uns des autres, ou plaisantent sur leurs personnages (ce qui, à mon avis, justifierait largement la sortie en vidéo de bêtisiers du doublage de dessin animé) , tout ça pour vous dire que les comédiens sont très complices entre eux et que le plateau est animé par une certaine bonne humeur. On a parfois l'impression que leur voix est un jeu, et que c'est tout naturellement qu'ils deviennent les personnages. Une preuve de leur qualité d'acteurs.
Il arrive aussi que les chefs de plateau modifient les dialogues à la dernière minute. Sachez ainsi que le mot "juste" est à éviter au-delà de trois utilisations par épisode ; à éviter aussi les mots anglais comme "O.K." ou "yeah".

3/ Après cela, un second passage de bande pour faire les ambiances, style "cris de la foule" dans l'épisode qu'ils doublaient en ma présence. Pour ce faire, ils se réunissent tous derrière leur barrière, et ils se mettent à crier un peu n'importe quoi, mais quelque chose ayant toujours un rapport avec le contexte ("Vas-y ! Courage ! Assomme-le !", etc). Et c'est, je pense, à ce moment-là qu'ils se déchaînent le plus.

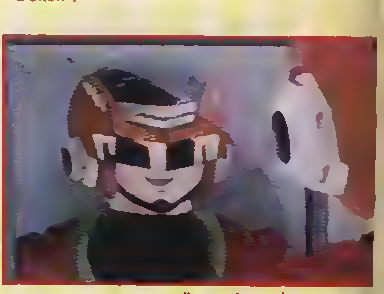
Voici une originalité qui demande un certain talent : les onomatopées. Ici, la doubleuse devra faire "flobelob" en même temps que Bulma à l'écran, et ceci au même moment où celle-ci remue la langue

L'une des principales raison des différences visuelles des génériques français et japonais : en effet chez nos amis japonais, les génériques sont beaucoup plus populaires que chez nous, et sont accompagnés d'un "Karaoke" ou plutôt des paroles, car derrière, ça chante quand même

4/ Et une fois tout cela réglé, on vérifie le résultat et on passe au passage suivant. Reprenez votre lecture au stade 1.

Après la séance, nous avons quelque peu discuté ensemble de la vie quotidienne du doubleur.

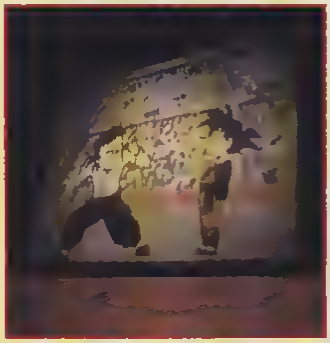
- Moi, je suis Philippe Ariotti.
- Bonjour ! Doubleur, c'est votre seul métier ?
- Non, pas du tout. Je suis avant tout un comédien, je viens du théâtre, mais il est vrai que ma principale activité est le doublage de séries.
- On retrouve votre voix ailleurs, non ? Je pense à d'autres séries animées.
- J'ai fait la voix de Pinacchio dans la série télé, ainsi que celle de Mowgli dans la série télé du "Livre de la jungle", et le méchant Argon dans "Nadia et le secret de l'eau bleue".
- Quelques séries "live", sinon ?
- Oui, bien sûr, j'ai prêté ma voix à des personnages de la Côte Ouest des États-Unis, et de Santa Barbara en particulier.
- Brigitte Lecordier, bonjour ! J'ai entendu dire que vous seriez allée au Japon pour rencontrer la "voix" originale de Son Gokuh ?



nouveau personnage, nouvelle voix. Ce sera donc Marc Lesser que vous entendrez à la rentrée sur nos écrans français lorsque Son Gohan adolescent, parlera

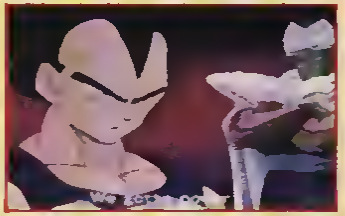
- Oui, tout à fait, j'ai été invitée à une émission genre "Sacrée soirée" pour rencontrer celle qui double mon personnage là-bas. Nous avons fait des traductions en simultané devant le public.
- Et les doubleurs japonais, ont-ils une meilleure technique que la nôtre ?
- Oh que non ! Contrairement à nous, ils n'ont pas la bande de textes qui défile sous l'écran, et se contentent de lire une feuille en même temps que le dessin animé se déroule, ce qui provoque souvent des "accidents", comme un personnage qui parle la bouche fermée par exemple.
- Mais dites-moi, vous êtes parfois reconnue en parlant dans la vie de tous les jours ?
- Tenez, à ce propos, j'en ai une bonne à vous raconter ..
- Au son de votre voix, je parie que c'est vous qui doublez Cell, non ? Mr Georges Lykan, je suppose ?
- Oui, tout à fait. J'ai une anecdote assez amusante : je devais me faire opérer à l'hôpital Kremlin-Bicêtre en octobre dernier, et là-bas, j'ai rencontré un médecin complètement fou de Dragon Ball Z et qui m'a donc reconnu à ma voix.

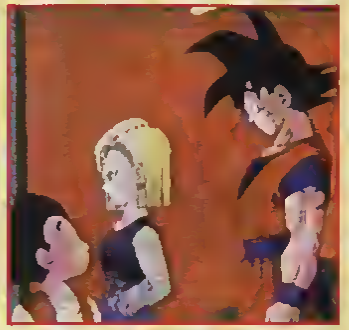
Les petites informations que vous voyez au bas de l'écran sont les indications à suivre par les doubleurs. Ici, il faudra faire des bruits de foule



Ici, c'est un peu flou, mais l'on peut voir le texte qui passe sous le personnage. C'est le moment où le doubleur parle pour le petit Trunks. Pas de chance, sur le cliché, il a la bouche fermée.

- Et vous avez discuté ensemble ?
- Oh que oui, il était vraiment assidu, et en connaissait même plus que moi sur la série , je me suis vraiment demandé si j'allais être soigné un jour, tant il discutait.
- Merci beaucoup de m'avoir accordé ces quelques instants !





CASTING

Son Goku : Patrick Borg
Chichi / Bulma : Céline Monsarrat
Narrateur / Cell / Gyniyu / La Tortue : Georges Lykan
Son Gohan ado/ado ! Trunks ado/ado : Marc Lesser
Son Gohan / Goku enfant / Gohan enfant : Brigitte Lecordier
Piccolo (Satan Pet'n Cœur) / Freeza / Tenshin Han : Philippe Ariotti
Krilin / Trunks enfant : Claude Chantal
Tortue Géniale : Pierre Trabaud
Yamcha / Vegeta / Commentateur sportif : Eric Legrand

LES BONNES BLAGUES DE MR TORI

SUITE ET FIN

Le Gynyu Tokusentai, l'armée spéciale des forces de Freeza n'est bonne qu'à nourrir les enfants le matin. La preuve en est que "Gynyu Tokuysentai" signifie "Armée spéciale force de Gynyu" mais "Gynyu" leur chef ayant un nom signifiant "lait", voici que cela devient "La brigade laitière" composé de "Rikkum" qui donne "Karimu" donc "Cream" (crème) "Batto" qui signifie "Batter" ou beurre "Jusu" donne "Juice" et "Garuda" donne, avec une inversion "Ogurud", dérive phonétique angle japonais de "yoghourt". Sensassant, non ?

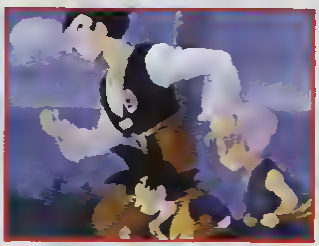
Le fameux "Freeza" Il n'est rien d'autre qu'un freezer, ce que nos amis de la télévision française ont capté sans le savoir en le nommant ainsi. Son père porte le nom de "Cold Daiô" qui signifie tout simplement "Le grand roi froid" "Kuure" lui, est phonétiquement pour les Japonais un "Cooler" qui dans le dialecte anglo japonais est un appareil à produire de l'air conditionné. On est plutôt froid dans la famille, vous ne trouvez pas?

Dans la famille Son je voudrais le père "Son Gokuh" signifie plusieurs choses. Tout d'abord il veut dire "Objet tombé du ciel" ce qui est vrai puisque c'est ainsi que son grand père adoptif l'a trouvé. Ensuite il y a dans ce nom plusieurs choses distinctes les unes des autres "Son" signifie aussi la déception et est aussi le prénom du roi des singes dans le romanne bouddhique. Et enfin phonétiquement il rappelle furieusement la "Sangeku" une grande guerre qui eu lieu dans le Japon médiéval. Le fils, "Son Gohan" veut tout simplement dire "Bol de riz de la famille Son" ou encore "Petit déjeuner". Le mère "Chichi" en japonais deux significations. Premièrement, "Le père" ou "Celui qui inspire la paternité". Ensuite "Chichi à Kure" signifie "donner le sein". Chichi est donc aussi le sein maternel.

Et pour finir voici le terrible "Cell" qui n'est que l'abréviation de "Cellaload" les planches plastifiées qui servent pour l'animation des dessins animés.

DRAGON BALL La conclu Z ion

Hé oui, sachez-le, toute les bonnes choses ont une fin et ce dossier aussi. Il est donc temps de conclure, en fait. Alors que penser de Dragon Ball après ce dossier, que penser d'une chose dont on a TOUT dit, hmm ? C'est bien difficile, je vous l'accorde. Je pense, pour ma part, que Dragon Ball suit une logique incontournable ; ou plutôt non, c'est son auteur qui la suit, plus exactement. Je m'explique : Dragon Ball étant une bande dessinée qui fêtera en novembre prochain ses dix ans, l'auteur a donc essayé logiquement de suivre un lectorat acquis lors des premiers épisodes de l'histoire ; c'est ainsi que ledit lecteur grandit ou fit des aventures, tout comme le héros, qui devient adolescent puis adulte, père de famille, tout comme pourrait le devenir n'importe lequel d'entre nous. L'identification n'est pourtant pas totale envers le personnage propre, mais à l'univers, si D'un humour omniprésent entre quelques scènes de combats plutôt comiques et débridées, on passe lors de la période au Son Gokuh est "adulte", à un mode plus violent d'expression, où la rigolade a pratiquement disparu, mais où le goût des combats est resté. On se retrouve alors dans un style presque "comics" où seuls les pouvoirs des différents protagonistes semblent être intéressants ; bien entendu, le scénario offre des rebondissements de plus en plus recherchés, vu l'âge de plus en plus avancé des lecteurs. Mais il y a aussi une période de transition : celle où les ados, devenus adultes dans leur tête, sont las de combats sans fin dont la justification est nulle. Il leur faut alors du renouveau, de la dérision, du second degré, comme seuls les premiers épisodes de Dragon Ball leur en offraient lorsqu'ils étaient petits, et qu'ils regardaient tout cela d'un autre œil (1). Cet œil critique de l'adulte, qu'ils ont acquis au fur et à mesure de leurs lectures de cette bande, de ses débuts jusqu'à maintenant. C'est pourquoi on trouve actuellement, dans ce qui est paru récemment au Japon, un retour au source, où la parodie et l'autodérision sont de mise. Il suffit de voir Son Gohan faire sa crise d'adolescent (2) en jouant les justiciers ratés, dans une tunique digne du plus ridicule des héros masqués de feuilletons live japonais, ou encore l'incroyable force des petits Son Goten et Trunks (7 et 6 ans) qui dépassent leurs aînés en puis-



sonce, sans avoir l'expérience de ces derniers. La boucle est bouclée, et à ce stade, on se demande si on n'est pas en train de relire une planche s'autoparodiant dans une gigue endiablée de personnages de plus en plus loufoques. En dix ans, les personnages de la bande dessinée sont assimilés et familiers aux lecteurs, on les retrouve désormais dans des situations quotidiennes (ce qui fait relativement plaisir aux lecteurs), parti pris dans cette "grande famille" qu'est Dragon Ball. Alors qu'aujourd'hui les fans de Japanim' se sont retranchés dans deux camps : les fans absolus de Dragon ball Z qui n'aiment que ça et qui ne jurent que par Son Gokuh, et les autres qui méprisent les premiers, avides de violence et de cheveux jaunes. Où se placer dans ce contexte ? Il est vrai que l'univers violent de Dragon Ball et surtout Dragon Ball Z, attire beaucoup d'adolescents de 12-15 ans qui ont pris la série "en retard". Du plutôt qui sont nés en retard, et qui tombent maintenant, vu leur âge, en période de "j'aime le sang", alors que cette période touche à sa fin dans Dragon Ball. Blâmer les gagabdiliens (terme usité pour nommer lesdits barbares), et par la même occasion rejeter ses origines ? Toriyama est un excellent auteur, il n'y a pas de doute là-dessus, mais qui a fini par acquérir un style plus commercial ; n'oublions pas tout de même qu'il publia d'autres séries que celle de Dragon Ball de 1987 à nos jours, parfaitement inconnues pour nous. 1989 étant la période où Dragon Ball devenait plus violent qu'auparavant, il continua à s'exprimer vraiment au travers d'autres œuvres plus ciblées, telles que MameJiroKun ou encore Lady Red (ce dernier est à mourir de rire). Je n'irai donc pas jusqu'à suivre l'avis de certains critiques d'art japonais, membres du "Akira Toriyama Exhibition Comitee", avançant qu'Akira Toriyama est le nouveau Tezuka (3), mais je dirais plutôt qu'il a, et c'est vrai, introduit de nombreux nouveaux éléments dans la bande dessinée japonaise. Le coup des lignes obliques pour simuler le mouvement, c'est lui ; les cadrages rythmant l'action des combats, c'est lui. Et c'est d'ailleurs tellement bien fait, que l'on se surprend parfois à lire une page plus vite qu'une autre, car une action rapide s'y déroule : c'est bien là la preuve d'un certain talent.

Sachez donc, lecteurs, que Dragon Ball n'a pas toujours été ce qu'il est actuellement, et que cette suite de combats ne compose pas l'élément unique, voire essentiel ; vous savez très certainement (plus ou moins) que Dragon Ball est une série culte en France, et qu'elle est le symbole de la japanisation des loisirs des jeunes. Alors, bien sûr, on se plaint de ces héros japonais qui envahissent la télé et qui valent l'esprit de nos jeunes. Seulement, il faut savoir une chose, c'est que depuis une dizaine d'années, mis à part les héros japonais, on n'offre aucun concept-type ciblé pour les adolescents. Les ados se retrouvent sans héros, et sont donc obligés, plutôt que de lire le "Spirou" du petit frère ou le "Lovecraft" du père, de se rabattre sur ce qu'on leur propose d'ailleurs avec nez : des dessins animés japonais, ciblés pour

Voici la pochette du CD contenant les musiques et le générique (version japonaise), en attendant la CD-BOX qui sera disponible à la sortie du magazine

adolescents. Il serait plutôt temps, en France, qu'on se mette à réfléchir sur la vraie nature des dessins animés japonais : ce que nous importons en France n'a rien à faire dans des émissions pour les enfants. Dans ces dessins animés où des sujets comme des plaisanteries portant sur le sexe (4) ou un monde régi par la violence (5) sont omniprésents, il n'y a pas de place pour les moins de 12 ans. Télérama et compagnie ont tout faux. Le véritable problème ne vient pas de la violence de ces dessins animés, mais du fait qu'en France, "dessin animé" soit un terme générique pour désigner un programme télévisé destiné aux jeunes enfants.

Prenez connaissance enfin du fait que même si Dragon Ball Z est le fer de lance de la japanimation en France, c'est une série qui ne représente pas 1% de la culture japonaise sous cette forme de media que sont la bande dessinée et le dessin animé. Ne vous arrêtez pas aux produits estampillés Dragon Ball Z (6), allez chercher plus loin, laissez-vous tenter par d'autres thres et méfiez-vous des opportunistes. Qui sait, peut-être trouverez-vous avant tout le monde le prochain truc qui fera encore plus fureur que Dragon Ball Z en France. L'état dans lequel vous serez alors sera indescriptible de jouissance, je peux vous l'assurer. C'est en tout cas ce que j'ai ressenti en 1986 devant mon premier volume en japonais de Dragon Ball. C'est pourquoi, en espérant vous avoir intéressé avec ce dossier sur l'univers de Dragon Ball, Dragon Ball Z, son auteur Mr Akira Toriyama et (un petit peu) sur le problème de l'animation en général, je vous remercie de m'avoir lu jusqu'au bout.

(1) Regardez avec un œil critique et analyste les premiers épisodes BD de Dragon Ball... vous serez surpris par la féroce critique faite au monde moderne et par les préoccupations quotidiennes de la société qui y sont traitées.

(2) Le lecteur arrivé pile dans la moyenne d'âge du lectorat de Dragon Ball doit avoir entre 16 et 23 ans. C'est la période où il peut rire des mésaventures de ce pauvre ado de Son Gohan auprès des filles et de ses rêves ratés... ceux du héros masqué qui suscite l'admiration de tous. Tout ce que le lecteur pourrait vivre ou rêver lui même d'ailleurs.

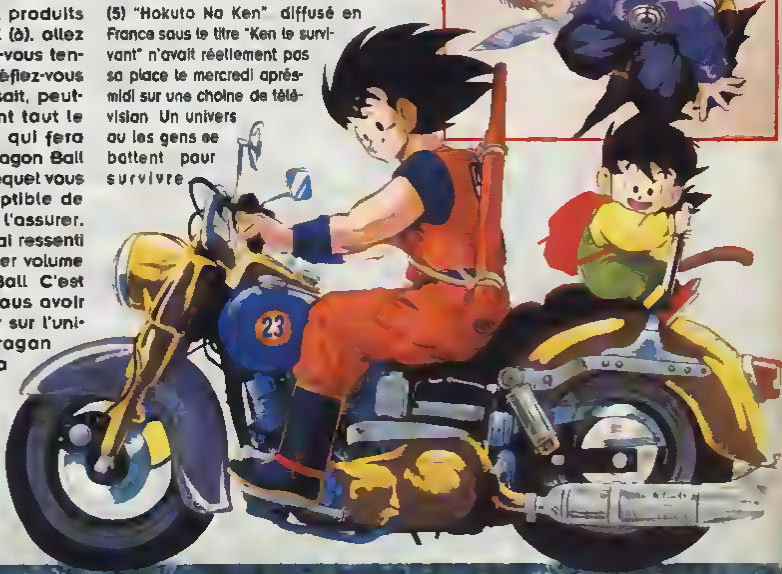
(3) On peut considérer Ozamu Tezuka comme le premier dessinateur de véritables mangas au Japon (Tetsuwan Atom date de 1951), car il s'y mit juste ou sortir de la guerre. Il est en quelque sorte considéré comme le Hergé-Uderza-Pratt de là-bas. Son œuvre la plus célèbre fut aussi la première : "Tetsuwan Atom" connu chez nous sous le nom d'"Astro le petit robot". Sans lui, l'animation et le manga ne seraient certainement pas ce qu'ils sont aujourd'hui, un peu comme ce que les Beatles sont au Rock & Roll. Il a quitté cette Terre en 1989.

(4) "City Hunter", diffusé en France sous le titre "Nicky Larson", présente les aventures d'un "privé" très amateur de sexe et de jolies femmes. Bien entendu, on ne le voit jamais faire d'avances sérieuses et de plaisanteries graveleuses en France. Désormais, sachez que dans un épisode que vous verrez en français, vous entendrez le héros inviter une fille au restaurant végétarien ; alors que dans la V.O., il l'invite à une partie de jambes-en-l'air dans un love-hôtel...

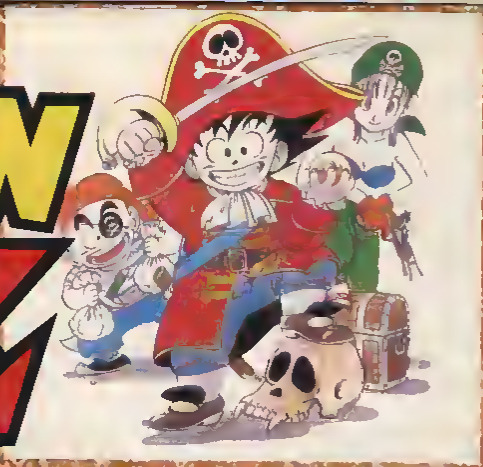
(5) "Hokuto No Ken" diffusé en France sous le titre "Ken le survivant" n'avait réellement pas sa place le mercredi après-midi sur une chaîne de télévision. Un univers où les gens se battent pour survivre comparable à celui de "Mad Max", en bien plus gore. Excellent dans son scénario et son approche de la violence/survie, mais très peu adapté auprès d'enfants qui, manifestement, ne comprennent pas grand chose à la portée du dessin animé.

(6) Cette année, l'animation japonaise a fait un boom supplémentaire du côté des hommes de profit. Voici donc la raison numéro un de la présence de cette conclusion : apprendre aux consommateurs/fans français à ne pas se faire entuber par des produits estampillés "Japan". 1994 sera l'année de l'opportunisme, alors je vous en prie, faites attention à vos sous, beaucoup de gens vont vous prendre pour des vaches à lait. Adressez-vous à des spécialistes, méfiez-vous des boutiques ouvertes depuis quinze jours et proposant plus de news que les "vieux" sur le créneau ; à bon entendeur.

(7) Vous avez vu un seul (7) dans le texte vous ? Pas moi, donc vous n'avez rien à faire ici. Non mais alors... incroyable, ça !...



DRAGON BALL Z



Vient alors enfin le fabuleux moment de la mise en vente dans toute la France, pour vos fils, filles ! Il ne reste plus qu'à prendre votre conséquente liste des boutiques où vous pourrez vous fournir. Les vidéos de Dragon Ball Z, Dragon Ball Z, les nouvelles, actuellement disponibles dans quelques boutiques, elles pour les filles, sur le système NTSC et dans les VHS. C'est à dire en japonais. Pour les collant Jaz Ebrodes, Nouvelles, elles sont vendues en japonais et se lisent en japonais. Mais, il faut y voir un mal (de tête ou gourde) ? Quant aux goodies Dragon Ball Z, Kaiba, elle non elles n'affirment rien qu'au contraire soient sous les plus jouantes. Elles sont japonaises !!! Les T-shirts sont japonais. Donc ne se lamentez pas si le texte dans les qu'elles et qu'ignorant. Les spécialistes choisissent de fantasy, mais comme au Japon, et les T-shirts se portent de la jeunesse, pour entrer les jeunes. Mais quand rien est prononcé.

Salons
15, rue Ballomé
33000 Bordeaux
Tél. : 56 44 23 08

Boutiques de la Capitale
16, rue des Abbesses
75018 Paris
Tél. : 42 49 12 69

Bachelier
81, rue du Commerce
37000 Tours
Tél. : 47 21 36 49

Aéropostale
23, place Louis XI
45000 Orléans
Tél. : 38 68 11 9

Alphonse K.
Galerie Lyon d'Or,
36, place d'Arbon
51100 Reims
Tél. 26 88 42 38

Jonathan's world
81, rue Nationale
59800 Lille
Tél. : 20 06 51 51

Lapidis
16, rue Lavoisier
84000 Pau
Tél. : 59 27 16 89

Allure & Co
2, rue Saint Siagre
06300 Nice
Tél. : 93 80 63 58 / 93 98 28 16

Colonels Jeunesse
11, place du Général de Gaulle
13001 Marseille
Tél. : 91 33 48 17

Ah, rue de Parade
13006 Marseille
Tél. : 91 33 33 44

Corps & Chemin
"La parenthèse"
27, rue des Trois Mages
13006 Marseille
Tél. : 91 42 91 07

La Belle Poule
4, rue de la Couronne
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 42 20 61 67

I.S.S.
11, rue des Propellers
30400 Nîmes
Tél. : 66 67 84 67

Fromagerie
9, rue de Tyre
31000 Toulouse
Tél. : 61 23 7 28

Bertrand
249, rue Sainte-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 56 39 48 79

Aimée
1, place de Verdun
69002 Lyon
Tél. : 78 37 54 81

Boutique d'ici & là
29, rue Louis-le-Grand
69001 Lyon
Tél. : 78 37 49 19

Nine Collection
22, rue Roy
69001 Lyon
Tél. : 72 75 95 76

Allure
6, rue Clichy
75009 Paris
Tél. : 45 54 67 36

Au rue Monsieur le Prince
75006 Paris

Kenzo
6, rue E. Jolin
75013 Paris
Tél. : 46 34 18 31

Jonas
18, rue des pyramides
75001 Paris
Tél. : 42 96 81 79

Kaporal
22, rue Tibi
75001 Paris
Tél. : 41 19 18 68

Mandalo
35, rue Faidherbe
75011 Paris
Tél. : 43 72 71 65

Cartoons
39, rue Keller
75011 Paris
Tél. : 47 00 19 38

Mangas
44, avenue d'Ivry
75013 Paris
Tél. : 45 86 15 64

Manga Shop
31, rue de Tolbiac
75013 Paris
Tél. : 45 85 75 84

Tokyo City
2, rue Sainte-Anne
75001 Paris
Tél. : 42 61 08 71

Lumière d'Asie
7, rue de l'Ecole
75005 Paris
Tél. : 01 71 07 10

Nouveau réalisé par Greg et Lirou, les fabuleux journalistes à qui rien ne fait peur. On leur avait [illegible] avant ou remarqué un gars, c'est que Lirou lui a allongé un coup, et quand c'est une fille, c'est [illegible] écrit par Greg et Lirou avec l'aide de Yann Brun-Jouan, [illegible], Jérôme Lavardin, Georges Lykos, [illegible] Toriyama, Tyler From Antarctic, Nicolas le B.S., Brigitte Lavardin, Georges Lykos, [illegible] alternants sonoires) Bandai France, Swift Gaze, Pier Video Boy Ada, Emmanuel Marre [illegible] Toriyama Glénat, et évidemment Akira Toriyama, l'auteur sans qui toute la [illegible] vous explose à plein de dangers. Mr Lirou est habillé par sa maman.


DRAGON BALL Z
© AB Productions 1994
Joypad

Pour la peine de passer 14 ans à chercher cette vie supplémentaire, elle se trouve dans l'un des tous derniers niveaux, et il est impossible de passer à côté.

Non ! Nous ne sommes pas de ceux qui jugent un jeu rien qu'à son nom ! Ce n'est pas parce qu'un produit s'appelle Trouchny, Trouchnu ou Streets of Rage qu'il est obligatoirement excellent. Alors, ne vous laissez pas avoir. Je passe aux explications. Certes, Streets of Rage est beau. Les décors sont variés, riches et très bien réalisés. C'est un régal de passer les sept niveaux de ce jeu pour découvrir un à un les nombreux décors qui le composent. Cependant, le jeu a ses défauts. Tout d'abord, sa durée de vie est grosso modo aussi étendue que celle de l'éphémère, et cela même au niveau "very hard" (le jeu se termine en deux heures). Bien sûr, il reste le mode "battle", similaire à celui de Streets of Rage II et qui n'est pas vraiment passionnant. Maintenant, le jeu en lui-même n'apporte rien de bien nouveau. Si l'on ignore le nouveau personnage et les nouveaux décors, Streets of Rage III vaut un Streets of Rage II. Alors, à près de 450 francs la cartouche, est-ce que Streets of Rage III vaut le coup ? Pour deux heures de jeu, ça fait cher de la minute. Franchement, il est préférable d'investir dans un Virtua Racing. Alors, tchao Streets of Rage (et dire qu'il pourrait y en avoir un quatrième) !

T.S.R. of Rage

STREETS OF RAGE III

Trazom le savait, les extraterrestres étaient derrière tout ça. On aurait du s'en douter.

Le boss est là, mais il faut le reconnaître. Axel, on t'a vu, enlève ton masque.

Et Shiva deuxième. - Quoi zy'va deuxième ? Et en plus, c'est "Le Millionnaire", tout se passe à la télé

Il ne sont pas sept, mais trois. Ces samourais pourront bientôt rejoindre le pays de leurs vénérables ancêtres.

STREETS OF RAGE III

Le Kaos de samedi matin, mamie si vous y tenez ! Dodo, ambiance, en bonne ! L'histoire flanque de temps en temps et la musique n'est pas trop mauvaise. Il y a même des tables à éclater. Le charme des plaisirs primitifs...

On ne vous étonnera pas en vous disant qu'il est aussi possible de ramasser tous les objets qui traînent ici et là. Sabre, rondin de bois, grenade, couteau, il ne manque que la banane et la mitraillette. Faites votre choix.

Et j'entends siffler le train ! Et j'entends siffler le train ! Le seul moyen pour savoir d'où arrivera ce semblant de wagon, c'est de regarder les rails. Ceux-ci tremblent avant que le wagon n'arrive.

Et allez, on prend les mêmes et on recommence ! Après le premier épisode, qui marquait une nouvelle ère dans le domaine du jeu de baston à avancée progressive, puis après le second volet, très moche mais tout de même sympa, Sega nous la joue remake en se disant que tant que ça plaît... vous connaissez la suite ! Certes, certes ! Mais il n'en reste pas moins qu'on en a un peu marre des sempiternels produits de ce genre. Et Streets of Rage, malheureusement pour lui, va accroître le ras-le-bol généralisé de toute une rédaction en pleine répressinnite aiguë ! Dommage que ce soit le plus beau des "Streets". Enfin, la vie est cruelle parfois. Et ce n'est pas la cartouche qui me contredira : elle est passée par la fenêtre après seulement une matinée, le temps pour TSR de finir le jeu dans tous les modes de difficulté. C'est quand même pas mal comme longévité, à notre époque, vous ne trouvez pas ? Allez, quoi, ne faites pas la tronche, les musiques sont toujours aussi belles, la rapidité encore plus étonnante et les graphismes, enfin, sont de toute beauté. Seule la durée de vie... Enfin, vous faites ce que vous voulez, après tout !

TRAZOM

Mio maman, je suis poursuivi par un bulldozer ! Pour ne pas vous faire broyer les jambes, il va falloir courir les murs qui vous barrent le passage. Étrange, mais il est quasi impossible de ne pas rater le saut à la corde. Étrange aussi ?

LE KANGOUROU CONTRE RYU

Voici deux combattants aux techniques de combats similaires. D'un côté, le Kangourou, de l'autre Ryu (héros d'un jeu dont nous ne citerons pas le nom). Bien que les coups portés soient similaires, on distingue quelques différences. Tout d'abord, le Kangourou a l'air bien plus fûté que Ruy. Pas dur, vous me direz. Ensuite, le Kangourou se sert d'un membre supplémentaire, preuve qu'il est plus malin. Enfin, le Kangourou se prend pour Ryu, preuve incontestable d'un grave traumatisme crânien.

LES QUATRE PERSOS DE S.O.R. III

En fonction du personnage choisi, vous aurez à votre disposition une panoplie de coups totalement inédits. Chaque personnage a ses propres caractéristiques. À vous de voir en fonction de votre style de jeu.

Eh bien, une fois encore, on avance dans les chiffres et on descend dans la qualité. Ouahou, quel jeu! J'ai rarement vu un jeu aussi lourd à jouer. Sans déc', c'est quoi le prix ? 400 francs ? Tout est dit, Streets of Rage 3 est plat, et faussement original. Les "super-situations-yeah" où vous vous trouvez comme le monte-charge (fun !), la discothèque (wahou !) ou le bulldozer (yeah !) qui vous roule après, c'est plus chiant qu'autre chose. Les prises sont carrément mauvaises, le nouveau personnage fait franchement de la peine avec son corps de robot et ses roulettes aux pieds, et il n'existe pas vraiment de techniques pour vaincre les monstres ; les sons, par contre, ressemblent un peu à plusieurs choses, un mélange entre le bruit que produirait la déglutition d'un singe friand de bière et le son sourd de la chute sur le sol des attributs mats d'un nouvel eunuque. Ces derniers viendront rythmer ce que l'on osera parfois appeler des "digits vocales" et des bruits de coups. Quant aux musiques, c'est assez mauvais, car les auteurs ont voulu rester dans le ton "dance" du premier épisode. Malheureusement, Yuzo Koshiro n'était pas inspiré, et on se retrouve donc avec des tons bizarres et laids ; je pourrais encore vous raconter la grande pitié que font les boss de fin de niveau, mais je pense que cela suffira pour que vous sachiez qu'on s'amuse bien avec ce jeu une quinzaine de minutes, mais qu'après, hop, poubelle, on passe à autre chose (Virtua Racing, par exemple) ! GREG

Les valeureux testeurs de Joypad se lancent dans la mêlée ! Very hard ou pas, on va tout casser !

Super Nintendo

BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE

EDITEUR • SUNSOFT
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 18
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

- Des gags à gogo, comme s'il en neigeait !
- Les merveilleux personnages de la Warn... Oups !
- Des niveaux très très variés !

Des musiques d'ambiance geniales.

- Vraiment trop dur !
- Une maniabilité parfois exaspérante.

17 **GRAPHISMES**
Des images hautes en couleurs, des sprites bien dessinés, bref, tout ce qu'il faut pour faire un grand jeu !

17 **ANIMATION**
Pas un brin de ralentissement, des scrollings absolument sans accroc, bref, tout ce qu'il faut pour faire un grand jeu !

14 **MANIABILITÉ**
Je serais moins gentil sur ce coup-là, pour la simple et bonne raison qu'il est parfois peu aisé de se sortir des situations délicates.

18 **SON/BRUITAGE**
Des musiques absolument sublimes et certaines digits vocales mirobolantes ! Bref, tout pour faire un grand jeu !

GLOBAL 91%

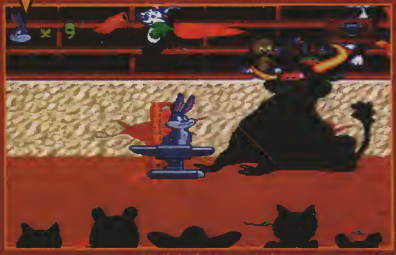
VERSION FRANÇAISE

ALORS QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Tout petits déjà, nous sirotions notre biberon devant un écran bourré de choses bizarres qui bougeaient sans cesse, et qu'on surnommait maladroitement (forcément, on est un tantinet sot à c'âge là !) dessins-nimés ! Parmi les Goldorak, Spectreman, Albator et autre Candy (ça fera plaisir à Olivier, tiens !) il y avait (et il y a toujours d'ailleurs), souvenez-vous, un certain lapin qui faisait que d'embêter tout le monde avec ses "Quoi de neuf Doc ?" avec sa nonchalance legendaire. Un peu comme Olivier quand il donne des descriptifs longs et techniques sur la nouvelle console, l'Entreprise de Sharp. Bunny est le roi des lapins, c'est de notoriété publique désormais. C'est pour ça que vous devrez l'aider à aller buter quelques autochtones bien visqueux, pour ensuite vous farcir les Boss qui tuent et qui vous envahissent la vie de la mort. Allez, ne mangez pas trop de carottes, y paraît que ça rend complètement tarte, et servez-la fraîche, la limonade, merci !

LE GAG DE L'ENCLUME !

Faire "Toro ! Toro !" en agitant un chiffon rouge devant le taureau en furie...



...puis relâcher le tout : surprise !

Dans le monde de la sucrerie, un bon coup de pied dans un gâteau au blé. Il faut le comprendre le Bugs, il est au régime !

Tous les mouvements de Bugs reproduits comme il se doit sur une seule image ! C'est un monstre, je vous rassure.

FACE À FACE

BUGS BUNNY CONTRE TINY TOONS

Warner versus Warner. Sunsoft versus Konami. Autrement dit David face à Goliath ? Pas vraiment, en fait... Allez, j'vous le donne en mille, les mecs : le verdict est loin d'être celui auquel vous pensez tous : Tiny Toons n'écrase pas Bunny comme on aurait pu le penser. Eh oui, force est de constater qu'avec deux lapins en concurrence (c'est sauvage ces bêtes-là !), la lutte n'en est que plus serrée. Tiny Toons Adventure offre de superbes graphismes (palette de couleurs vraiment bien exploitée), ainsi qu'une maniabilité exceptionnelle. On l'a bien en mains, quoi ! Dans Bunny, le point fort c'est surtout les gags à longueur de niveaux. Tous repris des dessins animés bien connus, ils détendent vraiment l'atmosphère. De plus, les sprites ont eu le bon goût d'être énormes, ce qui ne gâte rien. Même si certains à la rédac le trouvent plus sympa que Tiny, pour moi, y'a pas de lézard, c'est quasiment du 50/50 !

Tout le monde, ici, à commencer par Tonton Stef, me prend la tête pour que je mette une sacrée bonne note à Bugs. Bon, on est d'accord, c'est l'un des très bons jeux de plates-formes de la Super Nintendo, mais le seul petit souci, c'est que la difficulté est un petit peu trop élevée. Voire trop par moment. En tout cas, ça risque de démoraliser pas mal de joueurs/euses. Pour le reste, c'est pourtant parfait. Ou presque. Les gags très "tonnesques" s'enchaînent à une vitesse mirobolante, les musiques sont envoûtantes, et la maniabilité est somme toute réussie. Bien joué également pour la variété des niveaux. L'éditeur nippon Sunsoft signe là une cartouche d'un très bon niveau de qualité. On attend donc avec impatience d'autres titres de la même trempe avec les héros de la Warner.

TRAZOM

BUGS BUNNY
in Rabbit Rampage

TOUS LES BOSS DU JEU

Pour battre le Grand Cow-Boy aux moeurs étranges, frappez-le donc une dizaine de fois sur la tête, sans vous faire toucher par ses balles bizarres.

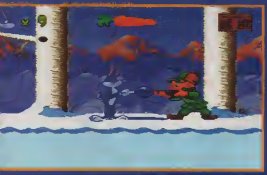
Le Boss de fin n'est guère coriace. Il suffira pour vous de détruire tous les cots de peinture se trouvant alentour, et d'esquiver Daffy.

Sam le Pirate est très endurant en ce moment. Bonne occasion pour lui sauter sur le nez un moment où celui-ci se voit à l'opposé surmultiplié.

Le Boss est complètement dingue ! Il bouge sur tout ce qui bouge [illegible] sur la droite. Très bonne occasion [illegible] !

Pour régler son compte au Coyote, on va réfléchir un tout petit peu. Faites donc bouger les mécanismes de chaque côté et l'animal, de façon à le faire tomber dans le trou. Une fois en bas, lattez-le de toutes vos forces !

Bugs n'est pas un lapin pour rien. Regardez-le sauter au-dessus de la cible que se prend dans la gueule ce beau taureau. Olééééé !!



Elmer est encore un peu tendre pour vous. Après lui avoir sauté dessus six ou sept fois, mettez donc le doigt dans le canon de son flingue !

Pour le catcheur, attendez simplement qu'il prenne son air ahuri pour lui sauter sur la gueule.

Le niveau "13" dans toute sa splendeur : des chats noirs, des échelles et des trucs bizarres, tout ça quoi !

En attendant Speedy Gonzales et Titi et Grominet qui ne devraient plus tarder, la Warner laisse échapper du zoo non pas Greg mais son lapin fétiche Bugs Bunny. Notre fier mangeur de carottes revient, après ses exploits sur Nes, dans de nouvelles aventures. Des aventures très attendues qui auront au moins le mérite de vous tenir un certain temps en haleine. Dans la série jeu de plates-formes avec vedette à la clé, Bugs Bunny se pose là. Comment ne pas craquer devant le charme des héros de la Warner ? En pleine période de "DBZisation" (note pour Monsieur Toubon mon ami : il ne s'agit pas d'un anglicisme mais d'un néologisme), ça change, un lapin aux grandes oreilles. D'autant plus que la fiche technique du jeu suit. Une animation de qualité, des graphismes à la fois riches et variés mais qui n'arrivent pas à la taille de ceux d'un Mister Noisette, des musiques qui varient en fonction de l'action et de l'humour made in cuh... à la façon de la Warner. S'il ne constitue pas une véritable révolution du genre, Bugs Bunny se classe sans problème dans le peloton de tête des jeux de plates-formes sur Super Nintendo.

What's up T.S.R.

Taz casse la baraque ! Un bon moyen pour se frayer un chemin !

Le téléporteur vous emmènera tout droit vers un monde complètement Taz

Ça vous dirait de vous transformer en liliputien mégalomaniaque ?

Voyagez comme de vrais aventuriers, sur le dos d'oiseaux exotiques. Attention cependant à la chute : il faut savoir changer de monture parfois !

Bugs Bunny en femme, tu le crois ? Vous croyez que c'est Tootsie/Bunny ?

BUNNY ET TOUS SES AMIS

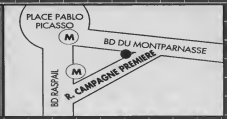
Comme vous devez le savoir, Bunny a des tonnes d'amis. Tous plus ou moins tarés, mais des amis quand même.

STOCK GAMES

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

OULBLADER	149F
A ALL STAR	199F
AM DUNK	199F
AMMERING HARRY	449F
ASTARD	499F
OKUTO NO KEN 7	529F
PER R-TYPE III	529F
UMAN GP N°2	529F
RUNEKO	549F
RAGON BALL Z N°3 ACTION	589F
USCLE BOMBER	649F
ANMA 1/2 N°4	649F

SUPER NES

MEGAMAN X	449F
BUGS BUNNY RAMPAGE	499F
BRETT HULL HOCKEY	449F
STANLEY CUP	449F
BATTLE CARS	479F
LEGEND	529F
OGRE BATTLE	529F
STUNT CAR FX	529F
NINJA WARRIORS	529F
KING OF THE DRAGON	529F
FATAL FURY 2	529F

MEGADRIVE

CASTLEVANIA	389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
NHL HOCKEY 94	389F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
JUNGLE BOOK	429F
LAND STALKER	449F
NBA JAM	479F
SONIC 3	529F
DRAGON BALL Z JAP	529F
VIRTUA RACING JAP	579F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

PC ENGINE GT	1450F
NEC DUO-R	2150F
NEO GEO SEULE	1890F
MEGA CD 2 FR + 1 JEU	1790F
SUPER NES	949F
MEGADRIVE 2 SEULE	599F
GAME GEAR + SONIC	590F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
QUINTUPLEUR NEC	79F
JOYPAD NEC	79F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129F
CABLE RGB SNES/SFC	99F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	199F
JOYPAD SUPER NINTENDO	129F
2 JOYPAD SNIN INFRA-ROUGE	249F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F

3DO FZ1

DO PAL VERSION + 2 JEUX	4490F
AMMINGS	349F
HHN MADDEN FOOT 94	389F
HE HORDE	389F
UPER WING COMMANDER	389F
OTAL ECLIPSE	429F
TELLAR SEVEN	429F
AC DOG MC CREE	429F
UT OF THIS WORLD	429F
EGA RACE	429F
EWER SHARK	429F
IGHT TRAP	429F

ET ENCORE D' AUTRES !!!

SUPER NINTENDO

SUPER BOMBERMAN	399F
EQUINOX	399F
ERIC CANTONA	429F
VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP	429F
WOLFENSTEIN 3D	449F
ROCK' N ROLL RACING	449F
ART OF FIGHTING	449F
SCHTROUMPFS	449F
NHL HOCKEY 94	449F
NBA JAM	479F
FIFA INT SOCCER	479F

NEC

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	CD OU	
ART OF FIGHTING	CD	1450F
FATAL FURY	CD	499F
ALGUNOS	CD	499F
DRACULA X	CD	499F
FORMATION SOCCER J LEAGUE		499F
BOMBER MAN'94 + 1 JOY + 1 QUINTU		429F

NEO GEO

SPIN MASTER	1290F
ART OF FIGHTING 2	1490F
WIND JAMMER	1490F

3615 code STOCK GAMES

SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

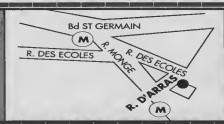
Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB !

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

STOCK GAMES

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République

SNES - SNIN OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499F
STREET FIGHTER 2	99F
SKY MISSION	149F
WWF WRESTLEMANIA	149F
PILOTWINGS	149F
SUPER R-TYPE	149F
E.D.F	149F
ADDAMS FAMILY	149F
BART' S NIGHTMARE	149F
UN SQUADRON	149F
CASTLEVANIA IV	149F
ROAD RUNNERS	149F
SUPER TENNIS	149F
SUPER SOCCER	149F
F ZERO	149F
GHOULS AND GHOSTS	149F
ANOTHER WORLD	149F
SUPER WING COMMANDER	149F
SPIDERMAN	149F
AXELAY	149F
STAR WING	149F
DRAGON' S LAIR	149F
KICK OFF	149F
ALIEN 3	199F
TORTUES NINJA	199F
SUPER PROBOTECTOR	199F
ADVENTURE ISLAND	199F
MORTAL KOMBAT	199F
JOE AND MAC	199F
DRAGON BALL Z JAP	199F
WORLD CLASS BASKET	199F
STAR WARS	199F
SUPER ALESTE	199F
BEST OF THE BEST	199F
ALADDIN	199F
KRUSTY' S FUN HOUSE	199F
TOP GEAR	199F
STREET FIGHTER 2 TURBO	249F
MARIO ALL STARS	249F
JURASSIC PARK	249F
COOL SPOT	249F
GOOF TROOP	249F
MAGICAL QUEST	249F
MARIO KART	249F
BUBSY	249F
NIGEL MANSELL	249F
NHLPA HOCKEY 93	249F
BOMBERMAN 93	299F
POCKY AN ROCKY	299F
F1 POLE POSITION	299F
RANMA 1/2 2	349F
FLASHBACK	349F
KING ARTHUR	149F

NEO GEO OCCASIONS

NEO GEO SEULE	1490F
NEO GEO + 1 JEU A 299F	1690F
NAM 1975	299F
CYBER LIP	299F
KING OF THE MONSTER	299F
MAGICIAN LORD	299F
SUPER SPY	299F
RIDING HERO	299F
BLUE'S JOURNEY	349F
BASEBALL 2020	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	349F
JOY JOY KID	399F
ALPHA MISSION 2	399F
SENGOKU	399F
BASE BALL STAR	399F
GHOST PILOTS	399F
FATAL FURY	399F
CROSSED SWORD	399F
WORLD HEROES	399F
ROBO ARMY	499F
THREE COUNT BOUT	499F
ART OF FIGHTING	499F
EIGHT MAN	499F
TRASH RALLY	499F
FATAL FURY 2	549F
SENGOKU 2	549F
WORLD HEROES 2	549F
MUTATION NATION	599F
SOCCER BRAWL	599F
FOOTBALL FRENZY	599F
BASEBALL STAR 2	699F
LAST RESORT	799F
SUPER SIDEKICKS	949F
VIEW POINT	999F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399F
JOYPAD	59F
SONIC	49F
STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
QUACKSHOT	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	129F
CASTLE OF ILUSSION	129F
FORGOTTEN WORLD	129F
FATAL REWIND	129F
SHINOBI	129F
SHADOW OF THE BEAST	149F
F22 INTERCEPTOR	149F
TERMINATOR 2	149F
STEEL TALONS	149F
BATMAN RETURNS	149F
TAZMANIA	149F
MICKEY AND OONALD	149F
OLYMPIC GOLD	149F
BACK TO THE FUTURE 3	149F
SPLATTER HOUSE 2	199F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199F
SUNSET RIDERS	199F
STREET OF RAGE 2	199F
SONIC 2	199F
JURASSIC PARK	199F
FATAL FURY	199F
COOL SPOT	199F
ALADDIN	249F
FLASH BACK	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	299F
MORTAL KOMBAT	299F
ETERNAL CHAMPION	349F

NEC OCCASIONS

CORE GRAFX SEULE		399
CYBER CORE		69
DRAGON SPIRIT		69
TOY SHOP BOYS		99
VIGILANTE		99
RABIO LEPUS SPECIAL		99
SUPER STAR SOLDIER		99
1943		99
CYBER COMBAT POLICE		129
DRAGON EGG		129
POWER ELEVEN		129
PC KID 2		149
FINAL MATCH TENNIS		199
AVENGER	CD	99
PSYCHIC STORM	CD	149
STAR PARODIA	CD	249
VALIS	CD	349

GAME BOY OCCASIONS

MARIO LAND	99
DOUBLE DRAGON	99
NEMESIS	99
TRACK AND FIELD	129
GARGOYLE' S QUEST	129
JOE AND MAC	129
PRINCE OF PERSIA	129
FORTRESS OF FEAR	129
MOTOCROSS MANIACS	129
DR FRANKEN	129
MARIO LAND 2	149
ZELDA	179

ET BIEN D' AUTRES ENCORE !!!!

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !!!

☎ 44 07 04 61

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : *STOCK GAMES*
44 RUE DE MALTE 75011PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

REGLEMENT
- CARTE BLEUE ❑
N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_|
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	P
FRAIS DE PORT + 50 F CONSOLES			
FRAIS DE PORT + 30 F CARTOUCHES			

R. MALTE 5 PARIS 11

OCEAN... CORE LOIN L'AMÉRIQUE, CANTO ?

Mais comment la Coupe du Monde de Football 1994, qui se déroulera aux États-Unis, va-t-elle pouvoir avoir lieu ? Rendez-vous compte, la Coupe convoitée par tant de nations, vient d'être dérobée par des extra-terrestres. Ce qui m'étonne un peu de leur part, je les connais bien moi : ils ne seraient pas capables de faire un truc pareil. Même Tonton Steph est d'accord ! Dommage pourtant qu'ils aient eu un accident et que la Coupe se soit volatilisée en mille morceaux. Maintenant, c'est à vous, grand footeux devant le ballon rond, d'en récupérer les pièces et de la reconstituer ! Et vous serez tout seul... accompagné de votre arme fétiche : un ballon de cuir d'une circonférence de 68 à 71 centimètres et d'un poids variant de 396 à 453 grammes.

En Russie, qui a dit que le communisme était mort ?

Cette espadon n'a qu'une envie, celle de vous planter ! Que le lob au nasse, passez plutôt par en haut pour éviter tout [illegible], mais n'oubliez pas le [illegible] !

L'ECOLE DES CHAMPIONS

Sur le TGV japonais dont j'ai oublié le nom, il faudra surtout éviter les poteaux-nanantés qui vous arrivent dessus à une vitesse vertigineuse. Faites alors des tackles.

Les plus avisés d'entre vous reconnaîtront là le jeu Soccer Kid, sorti il y a déjà quelque temps sur micro-ordinateur. Eh bien, voilà la version Super Nintendo, qui, si elle a changé de nom, conserve le principe du jeu original : avancer dans des niveaux à l'aide d'un ballon, afin de retrouver les morceaux de la Coupe. Certes, les ennemis ne sont pas très nombreux, mais rien que le fait d'avancer avec le morceau de cuir est une vraie difficulté en soi. Mieux vaut ne pas être cul de jatte ! En plus, vous n'avez que dix ballons à chaque fois, ce qui rehausse encore la difficulté, pourtant toute progressive. Heureusement, des passwords sont là pour vous redonner le moral. Techniquement bien fait, L'Ecole des Champions va combler les amateurs de foot, mais aussi et surtout les friands de jeux de plates-formes originaux. Une occasion à saisir au rebond !

TRAZOM

Le plan global vous indiquera exactement où vous vous rendrez la prochaine fois. Ici, les Etats-Unis sont en vue. America, America !

Tel un Tarzan des Temps Modernes (Charlie Chaplin, vous croyez ?), vous vous accrocherez à des lianes de fer ! C'est ça l'Aventure.

On ne peut pas dire que ce jeu manque d'originalité, ça non ! Vous prenez une dose de foot et une dose de plates-formes, vous mélangez et vous obtenez ce Soccer Kid revisité version dessin animé. Le fait d'identifier le petit footballer au héros du dessin animé du "Club Dorothée" (que regarde ma petite cousine, pas moi) est une bonne idée, même si cela ne change pas grand chose au jeu. Les graphismes sont beaux et les décors pleins de finesses. Le principe du jeu est original et l'on se prend au jeu de devoir progresser avec ce foutu ballon. Le jeu manque quelquefois de rythme et pourra peut-être lasser à la longue. Bref, je trouve l'Ecole des Champions réussi, mais plutôt destiné à un public jeune.

OLIVIER

Le plan global vous indiquera exactement où vous vous rendrez la prochaine fois. Ici, les Etats-Unis sont en vue. America, America !

DES COUPS DE BOULES

Notre petit gaillard est capable de bien des prouesses, grâce à son ballon. Il jongle, fait des reprises de volée, des tirs puissants, et même des retournés !

VOL DE LA COUPE DU MONDE !

L'ECOLE DES CHAMPIONS

EDITEUR • OCEAN
GENRE • PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX • 15
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
5+MOTS DE PASSE

- Des graphismes mignons.
- Une très bonne animation.
- Un jeu de plates-formes très original !
- Des musiques sympa.

- Pas toujours évident de manier le ballon au-dessus des obstacles.

15 GRAPHISMES
On peut les qualifier de "mignons", avec des décors variés et des sprites bien dessinés.

17 ANIMATION
Aucun problème de ce côté-là, ça marche comme sur des roulettes, mon frère !

15 MANIABILITÉ
Aucun problème de ce côté-là, ça marche comme sur des roulettes, mon frère !

15 SON/BRUITAGE
Des musiques assez intéressantes, mais des bruitages vraiment trop peu nombreux.

VERSION FRANÇAISE

OBSERVONS DEUX PAPILLONS !

YUMEMI MYSTERY MANSION
EDITEUR • VIC TOKAI
GENRE • AVENTURE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • SAUVEGARDES

- Une animation 3D digitalisée excellente.
- Des décors sublimes et nombreux.
- On peut jouer à la souris.
- Un jeu original sur cette machine.

- Ne plaira pas à tous.
- Les temps morts sont nombreux.
- Le jeu se termine trop rapidement.
- Des phrases en anglais.

18 GRAPHISMES
Les décors des salles sont tout sublimes, vu la palette restreinte de la machine. Bourré de détails l'espace de jeu est immense.

17 ANIMATION
Le top là aussi. On évolue en 3D digitalisée en temps réel dans toutes les directions. La fluidité est impressionante pour la machine.

17 MANIABILITÉ
Quel confort d'utilisation ! A la souris, on évolue et on utilise les objets avec la facilité. Au paddle, c'est la même chose.

17 SON/BRUITAGE
Ambiance, ambiance ! La bande son est envoûtante et d'excellente qualité, ce qui est un peu normal, vu le support CD.

GLOBAL 83%

Bienvenue dans la maison de tous les cauchemards. Une maison vide dans laquelle Les portes claquent sans arrêt, alors qu'il n'y a pas de courant d'air (un huissier du magazine "Mystères" l'a vérifié, c'est Trazom qui me l'a confirmé) ou encore des tableaux qui s'animent et vous suivent dans les couloirs sombres. Et cette maison, ce n'est pas la rédaction de Joypad non ! , il s'agit du lieu principal dans lequel se déroule l'action de ce jeu Mega CD qui, il faut le dire, inaugure un nouveau genre sur Megadrive. Il s'agit d'évoluer (en 3D et en temps réel, ou presque) dans les pièces d'une maison hantée... par des papillons (il y en a partout, sales bêtes !). Lorsque vous entrez dans la maison pour la première fois, une voix off vous explique que votre sœur a été transformée en papillon (là aussi, Trazom a vérifié avec son pote Joe l'huissier de chez "Mystères") et que vous devez tout faire pour la délivrer des antres de la maison. Vous pouvez récupérer des objets et il est fortement conseillé de fouiller partout. Le but du jeu est de briser ce terrible maléfice du papillon qui tue ! Ceci me permet de vous donner deux conseils : ne sortez jamais dans le jardin sous une nuit de pleine lune et ne regardez jamais un papillon. En fait, le problème est simple : si vous regardez un papillon (dans les yeux), vous vous transformez vous–même en papillon. Bad !

Yumemi Mystery Mansion

Lorsque vous trouvez ce tableau représentant un visage défiguré par la douleur et qui crie, approchez-vous et entrez dedans.

DES ENIGMES A RESOUDRE

Ici y est, vous sortez de la salle aux bougies par un petit passage dérobé. Vous allez déboucher dans une salle pleine de papillons sous verre.

LE TABLEAU LE PLUS IMPORTANT DE LA MAISON !

A chaque fois que vous passez devant ce tableau, approchez-vous et vous découvrirez un indice vous permettant de continuer votre aventure.

TRAZOM ICI MOZART (palindrome)

Au cas où vous ne le sauriez pas, un palindrome est une phrase que vous pouvez lire dans les deux sens. Et le portrait que vous présente ce foutu papillon n'est autre que celui de Mozart peint par J. Lange (très connu par sa concierge et par Trazom).

Je crois que les Américains ont bien fait de ne pas jeter leur Mega CD comme j'avais plutôt tendance à le leur conseiller, il y a un an de ça. En ce qui concerne les Français (nous, donc), je crois que l'on évolue dans le même moule que ces derniers, la remarque est donc la même. Les dernières productions sont plutôt originales et bien fichues. Entre les séquences hollywoodiennes de Ground Zero Texas et la superbe 3D de Mansion, on a du mal à reconnaître cette bonne vieille Megadrive. Pour la première fois, l'aventure fait son apparition sur Mega CD (avec Lufia, testé dans ce numéro, dans un registre différent) et on peut parler d'un feu d'artifice. Le jeu est original, prenant et tellement réaliste ! Il se dégage une atmosphère angoissante et paradoxalement un bien-être visuel, qui ont tendance à dérouter le joueur. Les énigmes sont assez sympa et la difficulté est progressive. Au début, on se laisse guider pour voler de ses propres ailes (de papillon). Le petit problème est que le jeu manque de rythme et traîne souvent en longueur (c'est son principe de déplacement qui veut ça). Deuxième problème, les fanas d'aventures finiront ce jeu en trois heures, ce qui est dommage vu le prix d'un jeu CD. Par contre, et j'insiste sur ce point, Mansion est destiné aux amateurs de nouveauté et surtout à un public jeune et... féminin (cf. l'encadré à ce propos). Moi, j'ai aimé et je le dis : Mansion est destiné aux amateurs de rêve, d'aventure et de nouveauté sur Mega CD, même s'il comporte quelques limitations. A vous de voir les amis, chacun écrit son livre, n'est-ce-pas ?

OLIVIER PAPILLON-KILLER

ATTEINDRE LE REZ-DE -CHAUSSEE : EN SAUTANT OU EN PRENANT L'ESCALIER

Yumemi Mystery Mansion

Pour cela, vous aurez besoin des allumettes qui se trouvent sous la plante, dans la salle du piano. N'oubliez pas de trouver le diapason auparavant. Foncez vers la salle aux bougies et allumez la seule bougie éteinte. A vous de jouer maintenant !

Pour une première, c'est une belle première ! Du point de vue technique tout du moins. N'en déplaise à nos amis les micros, le rendu graphique est très sympa, et même si l'animation est loin de valoir celle de Seventh Guest sur PC CD-Rom (quoique...), l'impression lumineuse qui sort de cet enfer macabre est "un véritable hymne à la grandeur de la vie humaine", comme dit Jackie Sardou, qui est aussi poète à ses heures. Le jeu est loin d'être difficile. Je dirais même que, grâce à une petite astuce dans le jeu — que tout le monde devrait trouver — ça en devient trop simple. Conclusion : faut-il acheter ce CD, en sachant que d'une part, votre Mega CD a faim, et que d'autre part la vie est très courte ? De mon point de vue, oui, si votre porte-monnaie vous le permet.

TRAZOM

LA SALLE DE BILLARD

SOUS LE FAUTEUIL, UNE CLEF !

Le principe est toujours le même au cours du jeu. Vous vous approchez de meubles qui attirent votre attention, et un objet apparaît. Il ne reste plus qu'à le prendre et à l'utiliser plus loin.

Vous y trouverez d'abord une clef permettant de sortir, et surtout un livre vous faisant découvrir l'énigme à résoudre dans la salle aux bougies. Alors, écoutez bien et rappelez-vous le jeu de fléchettes dans la salle de billard...

Attention, cette statue de pierre va bientôt s'animer et vous poursuivre.

Mais oui, rappelez-vous cette cible avec la disposition bien spéciale des fléchettes : cinq en demi-cercle, puis une fléchette seule qui leur fait face. Il va falloir faire un parallèle avec les bougies. Oui, mais quel ordre choisir pour ces satanées bougies ? La voix du livre vous apprend que de l'obscurité naît la lumière. Il faudra donc allumer la seule bougie éteinte et éteindre les deux bougies contiguës.

UN JEU POUR QUEL PUBLIC ?

Yumemi Mystery Mansion est un bon exemple de jeu qui ne plaira pas à tous les publics. Destiné au départ à un public friand d'aventure, il ne posera pas de véritables problèmes à ceux qui ont terminé deux fois Landstalker (même si le genre est bien différent). Les énigmes sont intéressantes, mais il n'y en a pas assez pour proposer plus de trois à quatre heures de jeu à un habitué de la réflexion sur console. Par contre, il constitue une excellente entrée en matière pour les débutants, je veux parler des plus jeunes d'entre nous. On est complètement guidé au départ et la difficulté est vraiment progressive. De plus, le jeu est tellement novateur sur la machine avec son mode de déplacement en 3D à la 7th Guest et dégage une telle atmosphère, que les joueurs aguerris se feront quand même une joie d'y jouer. C'est vrai qu'en ce qui concerne ces derniers, Mansion est plutôt un jeu à voir et à jouer quelques heures, plutôt qu'un jeu à acheter obligatoirement. Mais la plus grande partie du public est aussi jeune et... féminine. Eh oui, ça y est, j'ai lancé le pavé ! Sans être macho, le nombre de hands qui jouent sur consoles est plutôt restreint et Mansion est le type même de jeu destiné à ce public boudeur, depuis toujours, des Street of Rage et autre Thunderforce. Créé par un staff féminin, le jeu plaira obligatoirement à un public féminin, car il dégage une poésie toute nouvelle sur Megadrive. Après tout, n'est-ce pas Aude de la Hotline Sega qui m'a donné un précieux conseil, alors que j'étais bloqué quelque part dans ce foutu jeu infesté de papillons (je hais les papillons !) ? Et Aude est une fille (charmante qui plus est) : voilà la preuve, je vous le dis.

Club

CARTE D'ADHERENT
150 F
Seuls les adhérents peuvent acheter

2, rue de la Salpétrière - **54000 NANCY - Tél. 83 39 59 49**

MEGADRIVE (Europe)

ALADDIN	355
COOL SPOT	349
DRAGON BALL Z (Jap.)	479
DRAGON'S REVENGE	345
DR ROBOTNIK	329
DUNE	329
ECCO THE DOLPHIN	319
ETERNAL CHAMPION	429
FIFA INTER SOCCER	335
GAUNTLET 4	349
JOHN MADDEN 94	389
LETHAL ENFORCER	459
LOTUS 2	349
MORTAL KOMBAT	369
NBA JAM	389
NHL HOCKEY 94	359
PGA EUROPEAN TOUR	359
SONIC 3	410
SONIC SPINBALL	325
STREET FIGHTER 2	429
TURTLES TOURN. FIGHTER	355

Chaque trimestre, le catalogue gratuit de tous les articles disponibles.

Tous nos jeux sont neufs

MEGA CD (Europe)

ECCO LE DAUPHIN	349
GROUND ZERO TEXAS	375
JAGUAR XJ 220	349
JURASSIC PARK	319
LETHA ENFORCERS	399
MICROCOSM	355
NIGHTRAP	375
SILPHEED	355
SONIC CD	345

SUPER NINTENDO (Europe)

CLAYFIGHTER	379
COOL SPOT	349
CYBERNATOR	319
DESERT STRIKE	379
EQUINOX	379
FIFA SOCCER	369
FLASHBACK	349
JOHN MADDEN 94	349
LEMMINGS 2	379
LETHAL ENFORCERS	519
MIGHT ET MAGIC 2	459
MR NUTZ	329
NBA JAM	449
NHL HOCKEY 94	349
RAINBOW BELL ADVENTURE	369
RANMA 1/2	379
ROCK N ROLL RACING	349
SENSIBLE SOCCER	385
SKYBLAZER	349
SUPER BOMBERMAN	339
TERMINATOR 2 ARCADE	369
TOP GEAR 2	379
VIRTUAL SOCCER	379
WOFENSTEIN 3D	409
WWF ROYAL RUMBLE	439

SUPER FAMICOM

ALCAHEST	459
ARDILIGHT FOOT	459
ASTRAL BOOT 2	529
BRAIN LORD	545
DESERT FIGHTER	519
DRAGONBALL RPG	299
DRAGONBALL Z3	519
FATAL FURY 2	509
FINAL FANTASY 6	659
FX TRAX	TEL
GHOST SWEEPER	529
GOEMON FIGHT 2	469
JOE ET MAC 3	479
KING OF DRAGONS	519
LEGEND OF GALA	459
LEMMINGS 2	TEL.
MACROSS	489
MEGAMIMENSEI 2	519
MUSCLE BOMBER	519
NINJA WARRIOR	479
RUSHING BEAT 3 SHURA	439
RANMAN 1/2 4	539
ROCKMAN SOCCER	509
SAILOR MOON R	589
SD GUNDAM	529
SLAM DUNK	529
SONIC BLASTMAN 2	529
SUPER BOMBERMAN 2	509
SUPER METROID	529
SKYBLAZER	459
TETRIS BATTLE GARDEN	529
WOLFENSTEIN 3D	529
WORLD WIDE SOCCER	519
YUYU HAKUSHO	529
ZERO 4 CHAMP	TEL.
ZOKU LEGEND OF BISHIN	459

ACCES. NINTENDO

ADAPT. SFX 60 Hz	99
X-TERMINATOR	229
ACTION PRO REPLAY	349
TRIBAL TAPE 6 JOUEURS	159
MANETTE SUPER 4	88

ACCES. MEGADRIVE

ADAPT. MEGAKEY 2	99
NITRO ADAPT. 2 UNIVERS.	119
MANETTE 6 BOUTONS	109
PRO CDX	349
ACTION PRO REPLAY	349
4 PLAYERS E.A.	249

Club 2, rue de la Salpétrière - **54000 NANCY**

CONSOLE	TITRE	PRIX
☐ Adhésion Club : **150 F**		
Frais de port : **30 F** (quelque soit le nombre de jeux)		
TOTAL A PAYER		

N° d'adhérent :
NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

VILLE :
C.P. : TEL :

Règlement :
☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
☐ CB N°
Exp. fin..../.... Signature

AMOUR, GLOIRE ET POUVOIR.

Power Monger Megadrive, c'était en février 93, c'est-à-dire dans le Joypad n°17. Presque un an et demi après, Electronic Arts nous propose la version Mega CD. On se dit qu'ils ont dû en changer des choses pour mettre autant de temps. Eh bien, pas tout à fait. Power Monger, c'est toujours cette insatiable soif de conquête, de pouvoir et de charlotte aux fraises. Car qui dit "pouvoir" dit "sous", et donc charlottes aux fraises. Quoi qu'il en soit, vous revoilà à la tête d'une petite troupe de fidèles déterminés à faire de vous le plus grand conquérant du monde. Une fois le jeu commencé, à vous de mener vos troupes au combat, à vous de les nourrir ou de les pousser à inventer de nouvelles armes. Rencontrez les grandes princes et formez des alliances. La machine de guerre est en marche. Alors que votre petite troupe se déplace sur la carte en 3D, donnez vos instructions par le biais de la barre d'icônes située en bas de l'écran. Sur la version Megadrive, cette barre était à droite, ce qui était gênant, car nombre de téléviseurs ont tendance à ne pas faire apparaître les côtés de l'écran. Ce n'est pas toujours très beau, mais c'est en tout cas efficace.

La bataille est engagée, les armes des défaits montent au ciel. En bas de l'écran, toutes les commandes disponibles. Pourquoi ne pas en avoir ajouté de nouvelles, dans cette version Mega CD ? Les commandes sont identiques à celles que l'on trouvait il y a près d'un an et demi sur Megadrive. Autant dire que depuis sa création (facilement trois ans), Power Monger n'a pas évolué. Il fallait le faire.

POWER MONGER

L'HISTOIRE

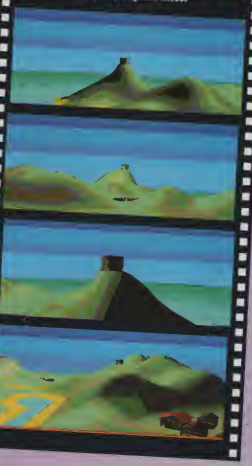
Votre seigneur est avide de conquête ! Mais ce vieillard impotent, qui aurait sa place au sein de notre glorieux gouvernement, ne peut partir en guerre. C'est donc à vous, son fidèle vassal, de partir conquérir maintes terres et d'être très courageux. Dommage que cette présentation soit si courte.

En ce moment, les jeux ont tendance à tourner en rond. On retrouve les mêmes jeux sur toutes les consoles. Si vous voulez connaître les futures sorties sur votre console, il vous suffit de regarder ce qui se fait à côté. Avec Power Monger, on retrouve un jeu qui n'est plus tout jeune. Alors que la version Megadrive nous avait beaucoup plu, ici, la version Mega CD déçoit. En dehors de quelques détails (place de la barre de commande, intro du jeu, présentation 3D du niveau...) le jeu n'apporte rien de nouveau. Power Monger n'en est pas moins passionnant, si vous ne le connaissez pas encore. Dans le cas contraire, ne vous attendez pas à de grandes surprises. Complet, très vaste et passionnant, voilà Power Monger. Dommage que graphismes, sons, animation et maniabilité ne suivent pas, le jeu aurait été encore meilleur. Si vous êtes un amateur de wargame tactique (et non pas stratégique), Power Monger vous séduira à coup sûr, et avec ses 195 niveaux, il vous charmera longtemps.

T.S.R.

VUES EN 3D

Avant chaque monde, un petit aperçu du niveau. Cette présentation est entièrement en 3D (certainement réalisée sur un logiciel PC comme 3D Studio) et vous permet de visualiser l'aire de jeu. Dommage qu'il n'y ait pas plus de couleurs, et que ça ne serve en fait à pas grand-chose.



Power Monger est un jeu que l'on pourrait qualifier de "sérieux" sur Mega CD. Donc, déjà, ça élimine pas mal de jeunes gens qui auraient voulu se procurer un jeu gore, bourrin et hypra fun. Pas de ça ici ! Pour une fois qu'un jeu vidéo monopolise toutes les neurones que vous possédez, on ne va pas faire la fine bouche. Malheureusement, le support (un CD, je vous le rappelle !) n'est absolument pas exploité comme il devrait l'être. C'est-à-dire qu'il devrait au moins comporter des musiques et des bruitages potables. Au lieu de ça, on se retrouve avec des accès disque de la mort, et un jeu qui n'a pour ainsi dire pas évolué, en comparaison avec la version Megadrive ! Seule la barre d'icônes est mieux située. Ça fait pas bézef comme changement ! Allez, sans rancune...

TRAZOM

LES ROTATIONS

En cours de jeu, afin de mieux distinguer une scène, n'hésitez pas à changer votre angle de vue. Pour connaître avec précision votre position, il faut laisser la boussole à gauche de l'écran.

POWER MONGER

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
GENRE • WARGAME TACTIQUE
NOMBRE DE NIVEAUX • 195
DIFFICULTE • FACILE A DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

- 195 niveaux, on en a pour le mois.
- Power Monger est un classique, il faut le connaître.
- On peut jouer avec la souris Sega.

- Les graphismes : beurk !
- L'animation est très décevante.
- Les innovations, par rappo à la version Megadrive, res tent limitées.
- Power Monger décroche la palme des accès disque les plus longs sur Mega CD

10 GRAPHISMES
Power Monger n'est vraiment pas beau à voir, et les séquences à la 3D Studio n'y changent rien

10 ANIMATION
Il aurait été difficile de faire plus saccadé lors des déplacements sur la carte, ou bien encore lors des changements d'angle de vue.

13 MANIABILITE
L'accès aux commandes n'est pas très simple, et même avec la souris Sega, c'est parfois la galère.

11 SON/BRUITAGE
En fonction des saisons, les bruitages changent. Certaines musiques CD ne sont pas mal du tout.

GLOBAL 72%

ESPACE VIDEO

LOCATION VENTE ECHANGES

ESPACE VIDEO
8 AV ANATOLE FRANCE
94600 CHOISY LE ROI
100M RER GARE CHOISY LE ROI
C.commercial TEL 48 .52 .05 .99

ESPACE VIDEO
32 RUE DE BONDY
93600 AULNAY BOIS
100M RER GARE AULNAY SOUS BOIS
TEL 48 .69 .81.47

ESPACE VIDEO
68 AV DE LA REPUBIQUE
75011 PARIS
TEL 47 00 81 38
FAX 47 00 76 95

REVENDEURS
CONTACTEZ NOUS

JEUX NEUF MATERIEL NEUF JEUX OCC MATERIEL OCC JEUX NEUF MATERIEL NEUF

SUPER FAMICOM

BATMAN RETURN	199 F
BLUES BROTHERS	199 F
COMBAT RIBLE	249 F
CONTRAT 3	249 F
DEAD DANCE	199 F
DRAGON BALL Z 3	589 F
EMPIRE STICK BACK	399 F
FATAL FURY 2	589 F
FINAL FANTASY 6	690 F
FINAL SET TENNIS	299 F
FINAL STRETCH AGURI 2	399 F
FIRE EMBLEM	499 F
GOEMON FIGHT 2	449 F
HAMMERING HARRY	449 F
HOKUTO NO KEN 7	589 F
J LEAGUE SOCCER	549 F
JOE & MAC 3	399 F
MADARA 2	449 F
MIGHT & MAGIC	449 F
MOMOTARO 2	449 F
NBA BASKET 94 BULLS	449 F
NFL FOOTBALL 94	449 F
NIGEL MANSELL	199 F
PAPUYA	549 F
RANMA 1/2 N°4	589 F
ROMANCING SAGA	449 F
ROMANCING SAGA 2	449 F
RUSHING BEAT SHURA	399 F
RYUKO NO KEN	399 F
SAILOR MOON R	589 F
SEIKEN DENSETSU 2	399 F
SEPTENTRION	399 F
SILVA SAGA 2	399 F
SONIC BLASMAN 2	589 F
SONIC WING	399 F
SUPER AIR DRIVER	589 F
SUPER METROID	589 F
TINY TOON	249 F
TOP RACER 2	399 F
TORUNEKO	449 F
TWIN BEE RAINBOW 2	399 F
WOLFENSTEIN 3 D	399 F
WORLD CLASS RUGBY 2	449 F
Y'S 4 MASK OF SUN	449 F
YOU YOU AKUCHO	499 F
ZICCO SOCCER	589 F
ZSTRO GOGO	449 F
MALETTE CONSOLE	189 F
ALIMENTATION	99 F

SUPER NES

ADAMS FAMILY 1	199 F
ADAMS FAMILY 2	199 F
ALADDIN	399 F
AXELAY	199 F
CASTELVANIA	199 F
D. FORCE	199 F
GODS	199 F
GOULS N GOUST	199 F
GRADIUS 3	199 F
TURN N BURN	459 F
CYBERNATOR	299 F
FATAL FURY 2	549 F
HOOK	199 F
MECHWARRIOR	299 F
MECHWARRIOR	299 F
MEGAMANX	549 F
MICKEY 2	489 F
NBA JAM	499 F
NHL 94	459 F
PHALANX	199 F
ROBOCOP 3	199 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	459 F
ROCKETER	199 F
ROCKY RODDEN	389 F
ROMANCE 3	489 F
RPM RACING	199 F
SECRET OF MANA	499 F
SMATH TV	199 F
SUPER ALESTE	589 F
TOM & JERRY	199 F
TOTAL CARNAGE	399 F
VALIS 4	199 F
KING OF DRAGON	499 F
WISADRY 5	499 F

SUPER NINTENDO

ALADDIN	299 F
ALIEN 3	249 F
AMAZING TENNIS	199 F
ANOTHER WORLD	199 F
ASTERIX	199 F
AXELAY	199 F
BEST OF THE BEST	199 F
BIOB	199 F
BOMBER MAN	249 F
CHESSMASTER	199 F
CHUCK ROCK	199 F
CLIFFHANGER	199 F
COOL SPOT	249 F
DAFFY DUCK	399 F
DENIS LA MALICE	199 F
DOUBLE DRAGON	199 F
DRACULA	199 F
DRAGON S LAIR	199 F
ERIC CANTONA	389 F
F ZERO	199 F
F1 POLE POSITION	449 F
FIFA SOCCER	449 F
FLASH BACK	249 F
HOOK	199 F
JURASSIC PARCK	199 F
KICK OFF	199 F
LAST ACTION HERO	199 F
LEMMINGS	199 F
LOONY TUNES	199 F
MAGIC SWORD	199 F
MAJOR TITLES	199 F
MARIO COLLECTION	289 F
MARIO PAINT	199 F
MORTAL KOMBAT	249 F
MT NUTZ	359 F
NBA JAM	499 F
NIGEL MANSEL	389 F
ON THE BALL	199 F
PARODIUS	199 F
P50 SOCCER	449 F
RANMA 1/2 N2	449 F
RIVAL TURF	199 F
SENSIBLE SOCCER	249 F
SHANGAI 2	199 F
SPIDERMAN X MEN	199 F
STREET FIGHTER 2	199 F

SUPER NINTENDO

SUNSET RIDER	249 F
SUPER OFF ROAD	199 F
SUPER TENNIS	199 F
TKO BOXING	199 F
TORTUE NINJA 4	199 F
TORTUES NINJA 5	499 F
VAL D'ISERE	449 F
W . LEAGUE BASKET	199 F
WORLD HEROES	399 F
YOUNG MERLIN	399 F
KICK KOFF 3	449 F

MEGADRIVE

FIFA SOCCER		399 F
SONIC 3		499 F
Virtual RACING	JA	589 F
VIRTUAL PINBALL		399 F
ETERNAL CHAMPION		499 F
NBA JAM		499 F
DAGON BALL Z		549 F
STREET FIGHTER		449 F
ALADDIN		399 F
JUNGLE STRICK		399 F
KICK OF 3		199 F
CHUCK ROCK		199 F
DUNGEONS DRAGONS		149 F
FANTASIA	JA	149 F
GP MONACO 2	JA	149 F
HAUTING		149 F
KRUSTY FUN HOUSSE		149 F
LHX ATTAC CHOPER		149 F
LOTUS TURBO		149 F
MICKEY & DONALD		149 F
POWER MONGER		149 F
PREDATOR 2		149 F
RISKY WOODS		149 F
SIMPSONS		149 F
SPEEBALL 2		149 F
TALMETS ADVENTURE		149 F
TECMO CLASH		149 F

GAME GEAR

ALIEN 3	149 F
CHAKAN	149 F
CHESS MASTER	149 F
DEVILISH	149 F
FANTSY ZONE	149 F
KLAX	149 F
MARBLE MADNESS	149 F
OUT RUN	149 F
PGPILS	149 F
PRINCE OF PERSIA	149 F
PUT AND PUTTER	149 F
SIMPSON	149 F
SMASH TV	149 F
SOLITAIRE	149 F
SUPER INVADERS	149 F
SUPER OFF ROAD	149 F
TKO BOXING	149 F
WIMBLEDON	149 F

MEGA CD

MEGA CD 2 JAPONNAIS	1 490 F
CDX NOUVELLE VERSION	280 F
SONIC CD JA	250 F
THUNDER HAWK	250 F
SWITCH	250 F
DEVASTATOR	250 F

GAME BOY

KICK OFF 3		199 F
YOU YOU	JA	199 F
MICKEY 5	JA	199 F
TOM & Jerry 2	JA	199 F
TINY TOON 2	JA	199 F
MEGAMAN 4	JA	199 F
WARIO LAND 3	JA	199 F
DAFFY DUCK 2	JA	199 F
ADVENTURE ISLAND		149 F
BIONIC COMMANDO		149 F
CASTELIAN		149 F
CENTIPED		149 F
CHASE HQ		149 F
CHUCK ROCK		149 F
CRASH DUMMIES		149 F
DOUBLE DRAGON 2		149 F
DR FRANKEN		149 F
DRACULA		149 F
F1 RACE		149 F
FELIX THE CAT		149 F
GAULTET 2		149 F
GEARWORKS		149 F
HUDSON HAWK		149 F
LAST ACTION HEROGARGOL QUES		149 F
LODE RUNNER		149 F
NEMESIS		149 F
OCTOBRE ROUGE		149 F
OFF ROAD		149 F
PANG		149 F
PRINCESSE BORLETTE		149 F
SALOMON KEY		149 F
SHADOW WARRIOR		149 F
SHANGAI		149 F
SNOOPY		149 F
SPANKY'S		149 F
SPEED BALL 2		149 F
SPIDERMAN 2		149 F
STAR WARS		149 F
SUPER RC PRO		149 F
TERMINATOR 2		149 F
TIP OFF (FOOT BALL)		149 F
TORTUE NINJA 2		149 F
WISARD WARRIOR		149 F

NEO GEO

3 COUN BOUT	690 F
ART OF FIGHTING 2	1 390 F
CARNAGE REVENCHE	1 390 F
COSSED SWORD	399 F
CYBER LIP	399 F
FATAL FURY 2	690 F
FATAL FURY SPECIAL	1 290 F
KING OF MONSTER	299 F
NINJA COMBAT	299 F
PUZZLED	399 F
RIDING HERO	399 F
SAMOURAI	1 390 F
SIDE KICK	1 290 F
SPIN MASTER	990 F
SUPER SPY	399 F
TOP PLAYER GOLF	399 F
TRASH RALLY	499 F
WIND JAMMERS	1 390 F
WORLD HEROES 2	690 F

COMMANDER DES MAINTENANT RANMA 1/2 N 4

SUPER PROMO ADAPTATEUR 60HZ 89F

SUPER PROMO SUPER SCOP + 6 JEUX 199F

SUPER PROMO CONSOLE NEO-GEO + 1 JEUX 1990F

FILMS DRAGON BALL Z
INEDIT (EN FRANCE)
VERSION ORIGINAL PAL

TEE SHIRT DBZ
OFFICIEL 99F
(INEDIT EN FRANCE)

GARLIC	VOLUME 1 179F
THALES	VOLUME 2 179F
SUPER NAMECK	VOLUME 3 179F
DOCTEUR WILLOW (SAVANT FOU)	VOLUME 4 179F
BADDACK (NON DISPO)	VOLUME 5 TEL
KOURAT	VOLUME 6 179F
METAL KOURAT	VOLUME 7 179F
LA REVENGE DES CYBORGS	VOLUME 8 189F
TRUNKS STORY (NON DISPO)	VOLUME 9 TEL
GUERRIERS MILLENAIRE (BROLY)	VOLUME 10 189F
GUERRIERS MYSTIQUES (BOJACK)	VOLUME 11 189F
DOCTEUR EIGI	VOLUME 12 189F

BON DE COMMANDE à retourner;"ESPACE VIDEO"
68 avenue de la REPUBLIQUE 75011 PARIS

NOM ET PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL/VILLE _____ *TEL* _____

TITRE	CONSOLE	FILM VOLUME		PRIX
				*

FRAIS DE PORT 30 FRS JEUX +FILMS/ CONSOLES 50 FRS

○ *CHEQUE* ○ *CARTE BLEUE* ○ *MANDAT*
CARTE BLEUE N°.....*DATE D'EXPIRATION*..../..
SIGNATURE;
CHEQUES LIBELLES À L'ORDRE DE "ESPACE VIDEO"

TOTAL: À PAYER *

Règlements non encaissés si les produits ne sont pas disponibles

UN KICK OFF POUR PAS GACHER

À un mois de la World Cup aux USA, les jeux de foot font un retour en force sur nos consoles. D'ici à fin juin, c'est une dizaine de nouveaux titres du genre qui arriveront dans les magasins. Si certains attendent avec impatience la version SN de Fifa Soccer ou la venue du (prometteur) jeu officiel de la Coupe du Monde réalisé par US Gold, on ne s'attendait pas à ce Player Manager. Alors que les éditeurs se battent pour proposer le jeu de foot qui aura la meilleure maniabilité, Imagineer nous surprend avec un foot d'un genre nouveau sur console : un jeu de management.

On trouve d'abord dans cette cartouche un classique jeu de foot (la version micro de Kick Off avec les petits sprites) permettant de jouer des matches amicaux contre un ami ou la machine. Mais le plus intéressant bien sûr est d'endosser la peau de directeur sportif d'un club. Vous débarquez dans le championnat d'Angleterre composé de trois divisions (de seize équipes chacune) et de deux coupes, et vous devrez faire preuve de talents de tacticien et de gestionnaire pour amener votre équipe en tête de la première division. Un vrai challenge !

Le moment le plus important du jeu. Cet écran vous permettra de composer votre équipe. Vous décidérez ici de tous les match, de simplement les regarder ou laisser la machine calculer le résultat en fonction des forces en présence.

Sur ce tableau, en un seul coup d'œil, vous pourrez connaître la situation de tous vos joueurs (blessés, sélectionnés, en fin de contrat, en cours de transfert), ainsi que leur potentiel et leur spécialité sur le terrain. Il est important de faire tourner l'effectif.

Kevin Keegan's PLAYER MANAGER

Je vous aurai prévenu, ce Player Manager ne trouvera grâce qu'auprès des vrais passionnés de foot, ceux qui lisent l'Equipe au moins une fois par semaine... Player Manager utilise une version spéciale de Kick Off et fait la part belle au management de votre club. Vous devrez renforcer votre équipe grâce au marché des transferts, étudier soigneusement les tactiques de jeu en fonction de l'importance des matches, contrôler en permanence l'état de vos finances et amener votre club en tête du championnat, sinon vous risquerez votre place de manager !

Le jeu est très riche de ce point de vue et follement excitant puisque vous concourerez contre les 47 autres managers du championnat, en temps réel. Si vous hésitez à engager un joueur, un autre manager en fera l'acquisition. Le plus fou est de constater que tous les joueurs (environ 500) possèdent leurs propres caractéristiques ! Passionnant et bien réalisé, Player Manager vous fera découvrir le jeu de foot sous un œil nouveau. Moi, j'adore ! ROBBY

Voici l'écran des caractéristiques propres à un joueur. Important : pensez à renouveler le contrat de vos meilleurs éléments, mais sachez aussi vous séparer d'une de vos stars pour réaliser une belle opération sur le marché des transferts.

La musique ? C'est du Kick Off, mais il ne s'agit pas de la version déjà connue sur SN. Player Manager va permettre aux nostalgiques de réanimer la (première) version micro du jeu.

À trop jouer, certains joueurs se blessent ou perdent de leur potentiel. Ici, la saison est terminée pour Allen, gravement blessé, alors que Stockell, en rééducation, pourra retrouver le chemin du stade d'ici deux semaines.

Le choix des formations de jeu est très important. Vous pourrez en sélectionner quatre, que vous pourrez faire alterner en cours de match.

Votre bureau de manager. En cas de mauvaise gestion de votre club ou de mauvais résultat, vous risquez l'éviction. Si vous pouvez offrir des primes de matches à vos joueurs, il est impossible de soudoyer l'adversaire, héhé...

Puisque Robby a bien dû passer trois nuits blanches avec cette cartouche, je me disais que ce Player Manager valait bien un petit détour en attendant la venue de Fifa Soccer sur Super Nintendo. Je dois avouer que si je reconnais à ce jeu de nombreuses qualités, je m'en suis rapidement désintéressé. Moi ce que j'aime, c'est effectuer un ciseau retourné et envoyer le ballon en pleine lucarne d'un seul coup de paddle, alors que je suis plutôt nul au foot. Passer de nombreuses minutes à monnayer les talents d'un avant-centre à coups de millions, très peu pour moi. Quant à la partie foot en elle-même, elle est bien réalisée mais ne tient pas la route face à la nouvelle version de Kick Off (le 3 !). Bref, Player Manager s'adresse avant tout aux vrais amoureux du football.

OLIVIER

Ce dernier trouve par quels cars ? Vos deux décrypteurs pourront accélérer le cours des transferts, jusqu'à trouver un joueur dans votre banque de data.

PLAYER MANAGER

EDITEUR • IMAGINEER
GENRE • SIMULATION DE FOOT
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES SAUVEGARDE

- Le Kick Off micro sur consoles (pour les amateurs) !
- Le jeu des transferts est très intéressant.
- On peut jouer, manager ou jouer et manager.

- La même musique pendant tout le jeu...
- Des changements d'écrans assez longs.

12 GRAPHISMES
Rien de bien transcendant, les tableaux de classement en blanc sur fond vert ne sont pas toujours très lisibles.

14 ANIMATION
Heu... Ce n'est pas le genre de jeu où l'animation prime. Et tout est O.K. dans la partie Kick Off.

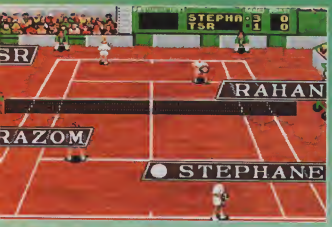
15 MANIABILITÉ
Rien à dire sur la maniabilité pendant les matches, c'est du Kick Off.

11 SON/BRUITAGE
Une seule musique dans tout le jeu ; heureusement, il est possible de l'enlever.

GLOBAL 86%

CODE MASTERS S'OFFRE LE N°1

Eh oui, il fallait bien que ça arrive : Pete Sampras, actuel numéro un au classement ATP (Association des Tennismen Professionnels), donne lui aussi son nom à un jeu vidéo. Après les Capriati, Agassi et autre Connors, le vainqueur des trois derniers tournois du Grand Chelem (sur quatre !) atteint lui aussi la renommée vidéo-ludique. Codemasters ne nous propose pas seulement de jouer seul ou à deux dans pas moins de 33 tournois, mais aussi et surtout de nous éclater à quatre, ET sans adaptateur (celui-ci se trouvant sur la cartouche !). De quoi faire naître des parties de folie, pas vrai les gars ?



Rahan (un stagiaire) avec TSR, face à Tonton Steph et Trazom. Ces derniers s'inclineront de justesse dans un "tie break" du troisième set d'anthologie !

Le jeu en double, surtout à Joypad, se passe parfois de commentaire. Regardez-donc l'attitude de Tonton Steph, au service. Un vrai génie des Carpathes.

PETE SAMPRAS TENNIS

LES TOURNOIS

Trente-trois tournois en tout, histoire de pas gâcher. Vous en avez pour un bout de temps avant de voir la fin, croyez-moi !

TSR en train de contester une action à combien litigieuse. Tous les moyens sont bons pour amadouer l'adversaire...

Depuis Wimbledon, qui, selon moi, était le meilleur jeu de tennis sur Megadrive, on n'avait pas grand chose à se mettre sous la raquette. Désormais, on pourra dire qu'effectivement LE meilleur jeu de tennis c'est celui de Codemasters, Pete Sampras Tennis. Le nombre de coups est impressionnant, aussi bien en service que dans le jeu normal, et la prise en mains est très aisée. De plus, cet éditeur, qui décidément gagne à être connu, a eu un coup de génie formidable : mettre un adaptateur dans une cartouche ! Pas simple, et il fallait y penser. Grâce à cela, le jeu à quatre ne pose aucun problème technique, et j'ajouterai même qu'il est quasiment indispensable. Les parties d'enfer, je ne vous raconte pas. Enfin un VRAI jeu de tennis sur MD !

TRAZOM

LES TROIS SURFACES

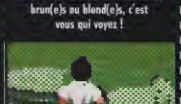
Comme dans tout jeu de tennis qui se respecte, trois surfaces (terre battue, herbe et ciment) vous sont proposées. L'effet de la balle en sera évidemment modifié.

Second jeu de tennis console pour Codemaster après celui de la Nes. Encore chaud d'un match avec Rahan (notre stagiaire favori) contre le gentil Tonton Steph et le brave Trazom, je vais vous dévoiler les points forts de ce jeu. Tout d'abord, il est possible d'y jouer à quatre sans avoir besoin d'un quelconque adaptateur. Par conséquent, économie. Les 350 francs de l'adaptateur pourront toujours être réinvestis dans un autre jeu. Sur ce coup-là, chapeau Codemaster ! Pour 400 francs, on a le jeu et l'adaptateur. Je passe au jeu en lui-même. Bien que moins complet qu'un Davis Cup, Pete Sampras est tout de même très bien réalisé. Il est, selon moi, le second jeu de tennis sur Megadrive. On peut aussi suivre la carrière d'un joueur, même si celle-ci est bien moins complète que sur Davis Cup. Côté réalisme, le tout reste assez bon, même si ce n'est pas encore le top. Pour le prix et pour le plaisir qu'apporte ce jeu, il mérite toute votre attention.

T.S.R. Vainqueur contre l'équipe Traz/Steph

DES TONNES DE JOUEURS !

Plein de joueurs à sélectionner, parmi trente-deux. Hommes ou femmes, brun(e)s ou blond(e)s, c'est vous qui voyez !



WING COMMANDER

EDITEUR • CODEMASTERS
GENRE • TENNIS
NOMBRE DE TOURNOIS • 33
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
A 4 (SIMULTANÉMENT)
CONTINUES
MOTS DE PASSE

- Des digits vocales sympa.
- Des coups assez réalistes.
- Le jeu à quatre très fun.
- Un prix bas (400 F) pour un jeu + un adaptateur !

- Des coups difficiles à réaliser à la volée.
- Quelques petits "bugs" sans grande conséquence.

VERSION FRANÇAISE

14 GRAPHISMES
On ne peut pas dire qu'ils ont bénéficié d'une attention toute particulière, même si on reconnaît facilement Pete Sampras.

17 ANIMATION
Aucun ralentissement (ou alors, on les a pas vus !), les balles fusent parfois à une vitesse hallucinante. Superbe !

17 MANIABILITÉ
On apprend très vite sans trop se prendre la tête. Les coups s'exécutent avec une grande facilité, et c'est la fête, yeaaah !!

17 SON/BRUITAGE
Un peu moins bons que ceux de Davis Cup. On est largement dans l'ambiance avec des cris, des digits. Bref, c'est génial !

GLOBAL 89%

SPACE ACE

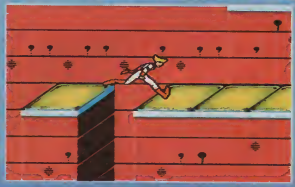
MAIS OU EST CE SATANÉ CHEAT MODE ?

La Terre est en danger. Ce n'est pas vraiment nouveau ! Par contre, avec un commandant aussi gâteux que Satane Borf, on peut s'attendre à du concentré de fin du monde ! Avec un nom comme le sien, Borf n'a toujours eu qu'une seule idée en tête : se venger des colibets de ses petits camarades à l'école. Alors, il a décidé de détruire des planètes, et aujourd'hui, c'est à notre tour, nous les terriens ! Son plan est de transformer tous les humains en bébés qui ne lui offriront aucune résistance. Vous êtes Dexter, un jeune loup de l'espace qui ne jure que par son flingue et son succès avec les filles. Vous êtes à ce propos présenté dans le jeu comme le défenseur de la vérité, de la justice et de la planète Terre, rien que ça ! Malheureusement, vous avez vous aussi été atteint par le rayon infantilisant de Borf. Vous voilà transformé en un tout jeune homme, un peu jeune pour lutter à armes égales avec les envahisseurs. Qu'à cela ne tienne, vous partez quand même à la charge et peut-être pas seulement pour le bienfait de l'humanité. Borf a en effet aussi enlevé votre douce et tendre Kimmy, la belle Kimmy... Parviendrez-vous à passer les 14 niveaux (permettez moi d'en douter) de ce jeu ? A vous de jouer !

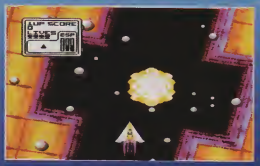
Dexter n'a pas hésité une seconde, alors qu'Olivier se trouve en mauvaise posture. Tout se joue, une fois de plus, à la seconde près et au millimètre près ; il faut savoir exactement à quel moment sauter, mais il faut surtout sauter dans la même direction. C'est ce qui différencie cette version des versions d'arcade dans lesquelles le timing était quasiment le seul critère de progression.

LES TROIS TYPES DE JEU

SHOOT-THEM-UP À GOGO ! Vous trouverez des shoot-them-up verticaux avec des ennemis arrivant de face et de derrière.



PLATES-FORMES Plates-formes, pièges scrollings multidirectionnels. En général, il s'agit surtout d'éviter des tirs ennemis.



LABYRINTHES Vous devrez trouver votre chemin dans des labyrinthes gigantesques. Par exemple, dans le niveau 7, vous devrez trouver la sortie, prisonnier dans le Borf-Bot. Des ennemis arrivent de partout.

Tout ce qui pourrait les plus dégoûtant de Space Ace, leur boucl cous pendant la plus chère de votre temps à vous faire pourrissez par des rayons laser très par des robots. À vous de vous plaire comme il faut et au millimètre près pour ne pas vous faire toucher

Attention, Space Ace est un jeu qui agace beaucoup de monde (les testeurs, notamment). Ce que j'en dis, moi, c'est qu'il ne faut pas confondre le système des jeux d'arcade et cette version Super Nintendo. Comme je le dis dans le "face à face", Space Ace est un mélange de jeu d'action sur console et de jeu interactif sur video-disc en arcade. On progresse toujours grâce à ses erreur,s mais de moindre manière que dans ce terrible jeu d'arcade qui ne vous laisse quasiment aucune chance. Il n'en reste pas moins que Space Ace est d'une difficulté quasi insurmontable, ce qui le rend peu jouable. C'est vraiment dommage, car le jeu est beau, bien réalisé et plein d'humour. On sent que les auteurs ont voulu sortir du piège de la version CDV (qui sort sur CDI et 3DO), qui ne consistait qu'à admirer un joli dessin animé. Mais les efforts n'ont pas suffi et vous ne pourrez profiter de ce jeu que grâce au cheat mode donnant accès à tous les niveaux que Tonton Steph vous donnera le mois prochain. Un jeu génial et superbe, mais injouable. Quel dommage ! OLIVIER

Ce niveau se déroule en scrolling horizontal et vous devez vous faire traîner par votre moto des mers. Vous pouvez tirer et slalomer entre les petits poissons mangeurs d'hommes et aussi éviter les plus gros comme celui du cliché.

Il est très vilain, mais alors très très mô6che celui-là ! Appréciez au passage la dimension énorme du sprite du monstre qui tente de vous attraper.

Ce passage en shoot-them-up vertical vous met face à des nuées d'ennemis que vous ne devez évidemment pas toucher et qu'il vous faudra donc détruire pour pouvoir passer. Attention, il ne faut pas toucher les parois non plus.

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Space Ace ne laisse personne indifférent ! En fait, il y a le "pour" et le "contre". Ou si vous préférez, ceux qui adorent et ceux qui détestent. C'est, en gros, la réaction des joueurs à la vue de ce jeu. Les graphismes, fort beaux, faisant l'unanimité : tout le monde s'accorde à dire qu'ils sont fort bien réussis (je suis d'accord !). C'est surtout au niveau de l'intérêt de jeu que les points de vue se font discordants. Ce qui revient à dire à peu près ceci : pouvons-nous dépenser 500 balles pour un jeu dont le but est de faire le bon geste au bon moment, sans autre interactivité que celle-là ? J'en doute d'autant plus, que la difficulté est constamment présente, du début à la fin du niveau. Pour voir la fin, il faudra en effet à tout le monde (exceptés les mutants) un truc (ou une astuce) de la mort qui tue. Sinon... À voir avant d'acheter.
TRAZOM

SPACE ACE

EDITEUR • EMPIRE
GENRE • ACTION
NOMBRE DE NIVEAUX • 14
DIFFICULTE
ULTRA DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

- Un jeu original.
- Des graphismes splendides.
- Des situations très variées.
- Un vrai dessin animé.

- C'est trop dur !
- Tellement dur ! Que ça en devient stressant...

GRAPHISMES 18
Les graphismes sont géniaux et les décors sublimes de couleurs. Les sprites sont gros et très bien dessinés.

ANIMATION 18
Des sprites énormes, des niveaux toujours différents, des scrollings ultra fluides et des animations dignes de cartoons.

MANIABILITÉ 11
Le jeu est injouable, car beaucoup trop hardu. Il faut toujours recommencer et ne pas refaire ses erreurs.

SON/BRUITAGE 17
Des cris et des bruitages hilarants, ainsi que des musiques plus qu'entraînantes. La bande son de Space Ace est de très bonne qualité.

GLOBAL 71%

SI JE T'ATTRAPE, JE TE MORDS !

QUI FAIT QUOI ?

Une présentation sommaire, mais à combien instructive sur le pourquoi du comment du qui...

Il s'en passe de drôles chez Monsieur et Madame Martin : pas moins de cinq adolescentes ont disparu dans leur demeure depuis peu de temps. Un groupe d'interventions, le S.C.A.T., a décidé de réagir pour que cinq autres filles, également en visite, ne subissent pas le même sort. Et ça tombe bien, on y a découvert un système très sophistiqué de surveillance caméras. Grâce à lui, il sera plus aisé de surveiller les filles, et de leur sauver la vie le cas échéant. Attention, cependant, le code d'accès qui permet d'actionner les multiples pièges, changent selon le bon vouloir des maîtres des lieux. À vous de vous trouver dans la bonne pièce au bon moment, donc. Bonne chasse !

Cinq jeunes filles en fleur sont présentées à la famille d'accueil, comme si de rien n'était. Le sourire avant le cauchemar ?...

NIGHT TRAP

Cette adaptation de Night Trap en français est une réussite totale et j'applaudis vraiment Sega qui a fait l'effort de traduire tous les dialogues en français. Le jeu en lui-même est lui aussi réussi, puisqu'il propose des scènes en "motion video" qui vous plongent dans l'action. Et de l'action, on peut dire qu'il y en a à tous les coins de couloirs. Ce jeu plonge vraiment le joueur dans une angoisse de tous les instants, à tel point que l'on a du mal à décrocher du jeu. La qualité des animations est excellente (pour de la Megadrive) et les graphismes aussi. Malheureusement, le jeu se termine un peu vite et ne reste finalement qu'un beau film sur Mega CD. Il n'en reste pas moins que Night Trap est un excellent produit et pas aussi violent que les Américains semblent le dire (cf. les news). Moi, j'ai bien aimé.

OLIVIER

Votre amie Kelly, qui joue les Mata-Hari dans cette baraque, vous dit de vous tenir prêt au cas où...

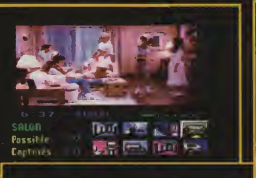
Et voilà, vous connaissez presque le fin mot de l'histoire. Ces allumés sont en fait des vampires assoiffés de sang frais, qu'ils récupèrent grâce à une pompe ultra sophistiquée

NIGHT TRAP

EDITEUR • DIGITAL PICTURES
GENRE • JEU DE HASARD
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE CD • 2
CONTINUES • NON

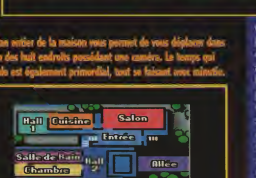
PIEGEZ-LES !

Il y a plusieurs façons d'éliminer l'adversaire ; Il suffit juste d'attendre que la jauge de droite devienne rouge, pour appuyer sur le bouton "B" qui tue !



Le clan des filles au complet. Ça pulse ! Remarquez la couleur du code qui a changé entre deux images : du violet, c'est passé au jaune. Important !

Le plan vitier de la maison vous permet de vous déplacer dans l'un des huit endroits possédant une caméra. Le temps qui s'écoule est également primordial, tout se faisant avec minutie.



Comparé à Double Switch, testé en import il n'y a pas très longtemps, une remarque s'impose d'emblée : les couleurs sont un peu moins bonnes. Pour le reste, c'est du pareil au même, à ceci près que les voix sont enfin entièrement doublées en français. Et ça aide pas mal quand on ne comprend rien au rosbeef, isn't it ? Moi, j'avoue que j'aime bien. Les phases filmées sont intéressantes sur un support qui utilise enfin à fond ses capacités intrinsèques. De plus, il n'y a aucun accès disque, et surtout aucun répit pour le joueur. On ne retient qu'une seule chose : on EST dans la maison et on a une mission de la plus haute importance. En gros, on s'y croit. Et c'est l'aspect le plus intéressant qui soit. Si vous ne connaissez pas encore, je ne saurais que trop vous le conseiller, même s'il n'y a que vingt-cinq minutes de jeu effectif. TRAZOM

- Un vrai film interactif !
- Le principe est assez intéressant.
- La qualité sonore des voix.
- Tout est en français !

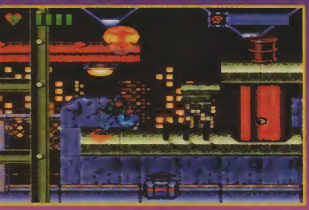
- Un doublage qui manque de synchronisme.
- Pas évident du tout au départ.
- Voire même un peu chanceux !

15 **GRAPHISMES**
D'assez bonne qualité visuellement, mais on peut faire beaucoup mieux sans trop de problème. Cf. Double Switch...

19 **ANIMATION**
Difficile de critiquer un film ! Pas de note maximale toutefois, parce qu'on ne sait jamais ce qui peut arriver.

17 **MANIABILITÉ**
Là encore, on ne peut pas vraiment être critiquable, étant donné qu'il suffit d'appuyer sur le bon bouton au bon moment pour progresser !

18 **SON/BRUITAGE**
Des musiques assez sympa (la chanson "Night Trap" est hilarante), et des bruitages de qualité CD of course, assez réalistes.



EN DIRECT DU CHANTIER !

Des visages sont gravés en haut de ce chantier. Il vous de prendre parmi les nombreuses choses qui se trouvent sur ce chantier de vous.

J'AI LE TRAX !

Le terrible et môôche Dr Mordicai Sahmbi (remarquez, je ne l'ai jamais vu de près, mais c'est ce que disent les rumeurs...) a décidé de contrôler le monde présent, à partir du futur. Je m'explique : il envoie des criminels depuis son labo de recherche de l'année 2193. Ce dernier a en effet réussi à synthétiser la formule du TXP, un composé chimique permettant de revenir dans le temps. Vous êtes Darien Lambert, un super flic du futur et vous devez voyager à travers le temps pour pourchasser les hommes de main du docteur fou. Comme vous êtes très fort, vous pouvez lutter contre des hommes musclés, mais aussi déjouer les plans machiavéliques en trouvant des passages secrets. Huit niveaux d'un jeu d'action en vue de profil vous attendent donc, avec moults bonus et des hordes d'ennemis. Armé d'un pistolet laser, vous pouvez aussi utiliser vos poings et vous accrocher à tout ce qui dépasse. Vous pouvez fouiller partout dans le laboratoire secret du professeur, dans la jungle et même en utilisant un jet ski sur l'eau. Time Trax vous fait voyager dans le temps et découvrir des paysages aussi hostiles que variés.

TIME TRAX

Quelle surprise de la part de T.HQ (Malibu Games en est une filiale). Je ne m'attendais absolument pas à ce genre de réussite, d'autant qu'il s'agissait d'une licence de film, de la science-fiction de série B. Le personnage possède une panoplie très intéressante de mouvements, on trouve des bonus partout et même des salles cachées. Le réalisme en matière de baston est vraiment de mise, puisqu'on peut paralyser ses ennemis avant de les rouer de coups. Par contre, le sprite du héros manque un peu de naturel. Les huit niveaux sont très variés, avec des décors superbes et surtout des boss de fins utilisant les effets spéciaux de la machine. La durée de vie est bonne et d'aucuns trouveront même le jeu un peu difficile. Quelques détails techniques m'empêchent de mettre une note maximale (on est loin, par exemple, de Super Probotector), mais je conseille ce jeu à tous les accros de l'action. Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas joué à un jeu à progression aussi original et sympathique sur Super Nintend

OLIVIER

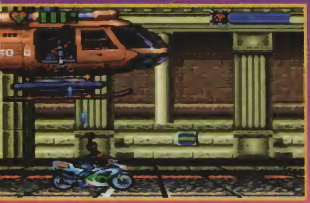
Dans un futur où l'on trouve du vrai gruyère (comme les vaches laitières ont été mises hors de prix par les nouveaux riches), un savant fou (mégalomane) veut se faire plus, en engageant d'autres hommes qui travaillent (ils veulent du TXP). Mais Darien Lambert, le flic du futur, veut mettre un terme à tout ça.

VAS-Y, DARIEN, BOUGE !

FACE À FACE

TIME TRAX VS HARLEY HUMONGUS

Harley Humongus est un jeu qui est passé completement inaperçu et qui méritait pourtant d'être cité dans la ludothèque de la Super Nintendo. Time Trax rappelle Harley Humongus, et il serait souhaitable que son sort ne soit pas le même que celui de son prédécesseur, ça non ! Les deux jeux se ressemblent : le héros se déplace de la même manière, et il s'agit bien là de jeux de plates-formes et de combat à progression. Dans les deux cas, les graphismes sont superbes, avec une préférence pour Time Trax qui est plus riche. À première vue, on pourrait considérer ces deux jeux comme des petits budjets, mais cela serait une erreur de jugement. Il s'agit, en fait, de jeux d'action occidentaux. On ne peut pas les comparer aux classiques japonais. Ils ont leur limite, mais aussi leur charme. Bref, Time Trax est une réussit



DES BOSS ENORMES !

Pas de quartiers pour ce boss de fin du niveau qui vous entraîne du chasse de Time du jeu. Le scrolling est très rapide et très rapide. Vous devez le voir à deux fois au moins pour le battre à la dernière vaudeville.

Je ne vous dévoile ici ni le nombre de niveaux ni combien. O.K. ? Il y a quelque chose de ce jeu qui que certains ennemis peuvent vous détruire d'un coup (au plusieurs coups de base) mais aussi d'autres doivent deux ou trois coups. Tenez vous prêt(e) à vous faire pulvériser. Non, sérieusement, vous aimez...

LA JUNGLE !

Attention aux gaps qui vous tombent dessus. Il ne s'agit pas de vous faire prendre un saut mortel.

On ne peut pas dire qu'il y ait de très nombreux jeux ce mois-ci sur Super Nintendo. L'avantage, pourtant, c'est que deux très bons titres se détachent du lot. D'après moi, of course ! Il s'agit de Bugs Bunny et de Time Trax. Ce dernier, qui nous intéresse au premier chef, est une véritable bombe sur ce support. Jugez-en plutôt : un scénario béton (avec quelques repompes, il est vrai !), des scènes variées (plusieurs moyens de locomotion), des graphismes très honnêtes, et surtout un intérêt et une maniabilité incroyables. Et pour compléter ce superbe tableau, n'hésitons surtout pas à signaler que les musiques, très "film fantastique" sont également de toute beauté. Et dire qu'on ne l'attendait pas vraiment ce jeu !... Si vous avez usé, épuisé tous les jeux de plates-formes/action sur SNIN, jettez-donc un œil sur ce nouveau produit (de Malibu Games S.V.P., on croit rêver !), vous ne risquez pas d'être déçu !

TRAZOM

UN PASSAGE SECRET !

Nous voici au tout début du jeu, et déjà, des passages secrets font leur apparition. Pour les deviner, regardez bien tous les endroit du sol et du plafond. Lorsqu'il y a des petites fissures (ce qui est rare), essayez de passer à travers et vous découvrirez peut-être un passage, qui sait... Sur le cliché, se trouve un de ces passages. Localisez l'endroit marqué d'un "A" et sautez vers le haut, vous débouchez dans la salle aux bonus. Pour pouvoir y entrer, vous devrez prendre la clef se trouvant en bas à gauche.

TIME TRAX

EDITEUR	MALIBU GAMES
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAUX	8
CONTINUES	AUCUN

- Un jeu à progression original.
- Des graphismes somptueux et variés.
- De l'action toutes les demi-secondes.

- Un jeu quelquefois trop axé "micro".
- Pas de "continues".

VERSION FRANÇAISE

16 GRAPHISMES
Les décors sont varies et les graphismes de très bonne qualité. Certains passages manquent de relief (genre jeu micro), mais la globalite du jeu est plus qu'acceptable.

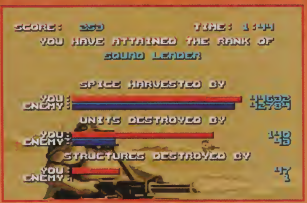
16 ANIMATION
Les scrollings sont fluides, les différentiels nombreux et les effets spéciaux sympa. Quelques sprites (les boss) sont énormes.

18 MANIABILITÉ
Le héros est facile à contrôler et ses mouvements sont assimilables rapidement. Cependant, il reste quelquefois un peu raide.

17 SON/BRUITAGE
La bande son est d'excellente qualité. Ce sont surtout les bruitages qui ont une pêche d'enfer. Les cris, les tirs et les bruits divers sont hyper réalistes.

GLOBAL 84%

Megadrive



En fin de mission, vos résultats. Oui, oui... Peut mieux faire !

LES MARCHANDS DE SABLE SE FONT LA GUERRE !

Plus précieuse que l'or, que le pétrole, que l'intégrale de Françoise Sagan, l'Epice est la substance maîtresse d'Arrakis ! Arrakis, pour ceux qui ne le savent pas encore, c'est Dune ! L'Epice peut replier l'espace, le comprimer ! De cette façon, les voyages intersidéraux sont beaucoup plus simples à accomplir. Plus la peine de se prendre la tête auprès des agences de voyage traditionnelles ! L'Epice résout tout ! Mais cette fameuse substance ne se trouve que sur Arrakis et elle seule. Ducros aura beau se décarcasser, il n'en trouvera jamais une semblable. La lutte s'est donc engagée sur cette planète, afin de savoir qui possèdera le plus d'Epice. Les trois forces en présence sont les Atréides, les Ordos ainsi que les vindicatifs Harkonnen. Gérez vos troupes, construisez vos défenses, de sorte à devenir invincible, acroissez vos forces et surtout, surtout, ramassez autant d'Epice que possible ! C'est le principe de base de tout bon wargame, car c'est de celà qu'il s'agit ici. Serez-vous assez rapide dans votre expansion pour briser vos adversaires ? C'est à vous, chef militaire, de faire la différence.

La base de commande. A partir de cet endroit, vous pourrez lancer des missiles sur le camp adverse. Malheureusement, il faudra attendre le huitième niveau pour posséder cette installation !

DUNE BATTLE FOR

Cet autre jeu basé sur Dune n'a rien à voir avec le premier jeu sur Mega CD, puiqu'il s'agit d'une véritable simulation doublée d'un wargame au niveau tactique. Plus question de discuter avec des personnages, il faut bâtir, gérer et combattre. D'une prise en main très rapide et d'une maniabilité excellente, ce jeu risque cependant de rebuter les joueurs qui ne jurent que par Sonic ou autre Rocket Knight. Vous serez prévenu. Pour ceux qui aiment la simulation et les jeux qui sortent de l'ordinaire, ce Battle for Arrakis est un modèle d'intérêt ludique et de durée de vie. On passe des jours à conquérir des mondes inconnus et à collecter l'Epice. Les combats sont rondement menés et la clarté des graphismes (un peu minimalistes néanmoins) ne gâchent rien. Quand Sim City s'en va en guerre... Olivier conseille le jeu aux lecteurs de Pad : voilà la maxime du jour ! OLIVIER

La récolte d'Epice. L'Epice est orange ! Méfiez-vous des vers, ainsi que des adversaires. Les récolteurs sont hyper fragiles ! Trois coups de canon, et pfou, l'Epice part en fumée !

LES TROIS MAISONS MERES

Choisissez votre camp ! Les Atréides, les Ordos ou bien les Harkonnen ! Jouez les gentils ou bien les méchants, comme vous préférez ! On va enfin pouvoir éclater tous les super héros du coin !

Vos bâtiments ont été attaqués ! Réparez-les avant qu'ils n'explosent. Dune, ou Tchernobyle II, l'usine de Bopal II, le grand retour.

Une fois que votre ville commence à s'étendre, à vous de voir ce qu'il vaut mieux construire en priorité. Vous aurez tout de même pas mal de choix. Même s'il manque les cinémas, les stades, les sex-shop, le bar chez Bébert, les salles d'arcade et les H.L.M., il y a tout de même de quoi faire. Servez-vous en priorité des tourelles anti-aériennes, surtout après le sixième niveau !

Tous les terrains ennemis que vous n'avez pas encore explorés, restent en noir. Impossible de savoir ce qui se cache en dessous, sauf en y allant... Un volontaire ?

DUNE BATTLE FOR ARRAKIS

EDITEUR • VIRGIN I. E.
GENRE • WARGAME
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

- L'un des rares wargames de la Megadriv
- Une difficulté croissan bien dosée.
- Un intérêt de jeu très élevé.

- Ce n'est pas de toute première beauté...
- Le joypad n'est pas toujours évident, la souris serait parfois nécessaire.

13 GRAPHISMES
Une assez grande variété de sprites, mais ce n'est ni extraordinaire, ni particulièrement fin.

14 ANIMATION
Le scrolling multidirectionnel n'est pas d'une fluidité extrême, et pour cause, les véhicules se déplacent lentement.

13 MANIABILITÉ
On ne déplace pas le curseur toujours aussi vite que voulu, c'est dommage, surtout en combat.

15 SON/BRUITAGE
De bonnes voix digit, et des musiques d'ambiance très sympa.

ors que vos "harvester" récoltent l'Epice, méfiez-vous des vers des sables géants ! Ces lombrics difformes ourraient bien engloutir engins de récolte, chars d'assut, lance-missiles... bref tout ce qui ne se mange pas, et vous sert plutôt beaucoup en temps de guerre.

Dune, The Battle for Arakis est un des jeux les plus agréables de ces derniers temps. On ne peut pas dire qu'il en mette plein la vue avec ses graphismes assez quelconques, mais lorsque l'on commence le combat... dur de l'arrêter ! Lorsque l'on sait que certaines missions se passent en plus de trois heures, et qu'il n'y a pas de sauvegarde, mais des passwords, on se dit qu'on est sûr d'y passer du temps ! Si vous aimez les wargames où l'on dirige ses troupes au niveau tactique (genre Cry Havoc, Siège, Croisades en jeux de plateau), vous ne pourrez qu'apprécier ce jeu qui vient se démarquer au milieu de la masse de jeux de plates-formes ou bien encore de shoot them up. T.S.R.

GLOBAL 85%

Super Nintendo

Non, nous ne sommes pas au Canada, ce n'est pas la France... C'est l'Egypte ! Les décors sont adaptés au pays. C'est-y pas formidable ? Il ne manque que les pyramides.

DES ROUTES EN DÉROUTE !

Près d'un an et demi après la sortie du premier Top Gear, voici sa suite : Top Gear 2 ! Y en a qui ne se sont pas foulés pour trouver le nom. Enfin, bon !... Vous aimez les voyages ? Et les voitures ? Et jouer les Jean Alési pour vous ramasser dans un virage à 250 km/h ? Oui ? Fabuleux ! Au programme aujourd'hui : l'Australie, la Grande-Bretagne, le Canada, l'Egypte, la France, l'Allemagne, la Grèce, l'Inde, l'Irlande, l'Italie, le Japon, la Scandinavie, l'Amérique du Sud, l'Espagne, la Suisse et les Etats-Unis. Ouf... C'est dur la vie ! Derrière votre volant en véritable fausse moumoute (ça fait classe !), il va falloir assurer et être un brin mercantile. Ah, les affaires, il n'y a que ça de vrai ! Comment gagner toutes les courses pour ramasser un max d'argent et ensuite investir dans des accessoires qui vous permettront d'augmenter le potentiel de votre voiture ? Problème quasi existentiel, qui doit troubler le sommeil de bien des champions et de certains passionnés. L'important, c'est d'être rapide, de ne pas se planter dans les virages (ce que tout le monde n'a visiblement toujours pas compris) et d'utiliser ses nitros au bon moment. Seul ou bien à deux joueurs, la lutte va être rude pour remporter les seize grands prix au programme. Faites chauffer les moteurs !

"I'm driving in the rain"... comme dirait la chanson. Avec des gouttes d'eau comme ça, c'est un coup à se retrouver assommé sans rien pig

TOPGE

Après Top Gear, on osait espérer que la suite fût un petit peu plus originale, avec quelques innovations valables, tout ça quoi. Eh bien, non ! Que dalle, que pouic, rien ! Pas même une once de gluon de nouveauté. Même TSR, qui s'attendait à voir un monument (il avait adoré le premier du nom), a été on ne peut plus déçu. Eh oui, l'est comme ça TSR. Vif comme l'éclair et innocent comme la pluie ! Je ne voudrais pas me vanter, mais je crois que ça ne veut absolument rien dire... Pour en revenir au jeu, il est fort regrettable que la vue, en solitaire ou à deux joueurs, n'ait pas été plus travaillée. A mon goût, elle est trop à plat, ce qui fait qu'on ne peut raisonnablement pas apprécier les trajectoires et les obstacles comme on le voudrait. Franchement, dans le genre, je préfère "Lamborghini Challenge" de Titus, qui offrait non seulement un plus grand intérêt, mais également la possibilité de jouer avec le bazooka ! Seul bon point pourtant : les bruitages et les musiques. Mais là encore, ils sont inférieurs à ceux du premier Top Gear.

TRAZOM

Bien joué ! Ça c'est Trazom au volant. Depuis qu'il a vu faire Senna, il n'arrête plus. Pour une fois, chose rare dans un jeu de course automobile, il y a des accidents. Le passager n'est pas encore projeté sur la route et le bolide n'explose pas violemment, mais il y a un net progrès.

Après Top Gear (ou Top Racer), qui fut à son époque "le meilleur jeu du monde de la terre" pour reprendre l'expression de Greg, j'attendais avec impatience cette suite. Avant de commencer à jouer, le rituel de vénération devait être effectué, en mémoire du premier Top Gear. Après trois jours et trois nuits de danses rituelles intenses, après avoir purifié la console en l'aspergeant de Coca (merci Traz, maintenant ça colle !), je pouvais commencer à jouer. Finie la célébration solennelle, parce que là, ce n'est pas le pied. Top Gear 2 n'apporte rien de plus ou presque, après le premier épisode de ces aventures en bolides façon Lotus. Maintenant, on peut ajouter des gadgets à sa voiture, il y a beaucoup plus de pays, le mode de jeu en solitaire est en plein écran... Mais même avec tout ça, Top Gear 2 n'est pas "top". Loin de brûler la cartouche hérétique, il faut admettre qu'elle possède de bons côtés. On se prend très vite au jeu de ces courses à coups de nitro. Pour devenir vous aussi un fidèle, il faudra pourtant oser (débourser au moins 500 balles !). En définitive, puisqu'il me faut conclure un jour, le livre "Top Gear, une passion" restant à paraître, Top Gear aura peut-être la chance de séduire ceux qui n'avaient pas connu le premier. Quant aux autres... vous connaissez Virtua Racing sur Megadrive ?

T.S.R.

TOP GEAR 2

EDITEUR • BANDAI
GENRE • COURSES DE VROOM VROOM
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES
MOTS DE PASSE

Au fur et à mesure des courses, améliorez votre voiture en vous offrant deux ou trois gadgets utiles du genre nouveau moteur, nouvelle nitro, nouvelle paire d'yeux pour mieux voir les virages etc.

Si vous aimez conduire en aveugle, voici la brouillard. Très chers lecteurs, je vous présente le brouillard, le brouillard, les meilleurs lecteurs du monde, ceux de Joypad. Les présentations sont faites, vous pouvez maintenant vous lancer.

Y en a qui ne voient jamais le bout du tunnel. Cette fois, c'est la bonne. Vous allez me dire que le coup du tunnel, on nous l'a déjà fait 56 fois, mais c'est toujours sympa.

Top Gear 2, le seul jeu au monde à faire de la pub pour un autre jeu que l'on trouve sur 3DO.

Trazom et Olivier ont repéré le bolide. Une petite balade avec eux, ça vous tente ? En route !

Le prophète l'avait dit : "à deux c'est mieux", alors pourquoi pas avec Top Gear 2 ? Pour une fois, le mode "un joueur" est mieux : allez comprendre...

- Le nombre de circuits différents !
- Les mots de passe sont les bienvenus.
- Le jeu seul en plein écran.

- Pas de véritables améliorations par rapport à Top Gear.
- Les musiques, atout du premier Top Gear, sont trop discrètes.
- Le mode "deux joueurs" n'est pas très attractif.

GRAPHISMES 14
Les véhicules se ressemblent tous et les décors n'ont rien de fantastique en dehors de leur variété.

ANIMATION 14
L'impression de vitesse est inégale, tantôt très bien (avec nitro), tantôt pas terrible.

MANIABILITÉ 16
Pas de réalisme au niveau du pilotage, mais la conduite est simple et efficace.

SON/BRUITAGE 14
Si les bruitages sont excellents, il est dommage qu'ils couvrent les musiques du jeu par leur volume trop élevé.

GLOBAL 71%

VERSION FRANÇAISE

Megadrive

NEWTON DANS L'ESPACE

SUB TERRANIA

EDITEUR • SEGA
GENRE • SHOOT-THEM-UP
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 9
CONTINUES • NON

- Un shoot-them-up original.
- Des graphismes somptueux.
- On veut aller au bout..

- Une prise en main laborieuse.
- Pas assez de niveaux.
- Les décors ne sont pas assez varies..

16 GRAPHISMES
Les décors sont assez fabuleux au niveau du realisme. Ils regorgent de détails et surtout on peut souvent interagir avec divers éléments de ce décor. Un manque de variété cependant.

17 ANIMATION
Le scrolling multidirectionnel est tout ce qu'il y a de fluide avec une rapidité qui dépend de vos déplacements. De gros sprites parfois, mais pas une foule de sprites...

16 MANIABILITÉ
La maniabilité est bonne, mais la prise en main est laborieuse. On est dépaysé par cette force de pesanteur à laquelle on n'est pas habitué dans ce genre de jeu.

17 SON/BRUITAGE
L'atmosphère sonore est flippante à souhait avec des effets et des bruitages très réalistes. Les musiques sont de très bonne qualité et de bonne composition.

GLOBAL 87%

Pour une fois sur Megadrive, l'intro d'un jeu est réellement impressionnante. Pour bien en juger, regardez les images de cette intro que j'ai placées dans une pellicule de film quelque part dans ce test. Cette intro est d'ailleurs à l'image du jeu : on sent un parfum d'apocalypse qui glace les os... Évidemment, une fois de plus, ce sont des extraterrestres très très méchants qui viennent d'attaquer un astéroïde extra-galactique appartenant à la Terre et sur lequel sont menées des recherches minières. Une énorme explosion, et c'est l'invasion en règle de toutes les galeries minières. Les humains présents sur les sites sont pris en otages, et voilà, le jeu est lancé ! Vous êtes aux commandes d'un vaisseau ultra en avance sur son temps, avec des armes hyper modernes qui sont censées venir à bout des aliens. Le problème est que vous êtes seul contre une meute d'ennemis qui ont truffé les galeries de pièges. Le but est, dans un premier temps, de conquérir six galeries en récoltant les six morceaux du vaisseau qui vous permettra de progresser sous l'eau dans les niveaux suivants.
À chaque fois, il faut libérer des otages (dans la plus pure tradition des Choplifter) puis chercher le morceau de vaisseau. L'originalité vient du fait que votre vaisseau subit constamment la force de gravité qui l'attire contre les parois des galeries.
À vous de bien manœuvrer donc...

Cet énorme robot ne vous fera pas de cadeaux, puisqu'il bondit plus vite que n'importe quel minuscule sprite. Sa grandeur ne le rend pas pour autant vulnérable, bien au contraire. Le principal problème est donc de pouvoir le toucher plusieurs fois de suite. Il vous faudra de la patience et de la persévérance.

SU
TER

COMMENT ÇA MARCHE ?

Votre vaisseau débute sa folle équipée en 1 et devra la terminer au même endroit. Entre ces deux instants, vous devrez avoir accompli deux missions. La première est d'aller secourir des espions pris en otages. Ces derniers se trouvent en 2. Ensuite, il faudra trouver le Sub-Module qui se trouve en 3. Vous n'aurez plus qu'à retourner ensuite en 1. Tous les niveaux se déroulent immuablement de cette manière. Mais plus on avance dans le jeu, plus les chosent se compliquent. Il faut, par exemple, réaliser des petites missions secondaires. De plus, chaque niveau regorge de bonus. Par exemple, ici vous trouverez une nacelle de combustible en 4, une capsule de vie en 5 et enfin deux bonus en 6 (une nacelle de combustible et une capsule de missiles).

DESTRUCTION MASSIVE !

Le côté génial de ce jeu est que de nombreux détails du décor font partie intégrante de l'action. Sur ce cliché par exemple, pour passer, vous devrez détruire les murailles et les installations en leur tirant dessus sans relâche. Mais comment savoir si des parties du décor peuvent être détruites ? Le flair, of course !

UB ANIA

C'est une divine surprise que nous a préparée Sega avec ce Sub Terrania ! Je dois bien avouer que je m'attendais à un shoot-them-up des plus classiques, superbe et bourré de nouveaux bonus, mais classique... La surprise vient du contrôle très original du petit vaisseau. Ce dernier subissant la gravité, il faut constamment utiliser les rétro-fusées pour pouvoir progresser sans toucher les parois et perdre des points de bouclier. Au départ, on est complètement dérouté et même un peu dégoûté (les vieux réflexes du shoot-them-up ne sont plus valables), mais on apprend très vite à bien contrôler le vaisseau. D'autant que l'on peut paramétrer la manette, ce que je vous conseille fortement d'ailleurs. Les graphismes sont superbes, les sprites aussi (bien que pas assez nombreux). Les bruitages et la bande son sont eux aussi parfaits pour cette ambiance extraterrestre plutôt sombre. L'intro est luxueuse et à l'image de ce jeu original, plein de trouvailles et très design finalement. Seul point noir, je le répète, il faut aimer ce mode de contrôle très spécial du vaisseau. Moi, j'adore !

OLIVIER

PLUS DURE SERA LA CHUTE...

Lorsque votre bouclier (shield) se trouve à zéro, votre vaisseau tombe en vrille lamentablement. Et les petits humains que vous veniez secourir ont plutôt intérêt à se planquer : il va y avoir de la casse à l'arrivée au sol...

FUEL REFRESH (nacelle de combustible)

Le principal problème de ce jeu est le fuel, le combustible permettant au vaisseau de tenir en l'air et de lutter contre cette terrible force de gravité. Il faut toujours trouver ces nacelles, avant de tomber en panne sèche au beau milieu d'un niveau.

SHIELD REFRESH (nacelle de bouclier)

Votre bouclier sera revitalisé grâce à cet item surtout utile dans les niveaux avancés.

MISSILE (capsule de missiles)

Dix missiles supplémentaires que vous pourrez sélectionner en appuyant sur le bouton adéquat. Ces missiles sont surtout utiles contre les gros ennemis (les mi-boss). Alors ne les gâchez pas !

FREE LIFE (capsule de vie)

Un vaisseau supplémentaire si vous trouvez cette capsule, et surtout si vous ne lui tirez pas dessus accidentellement. Les balles perdues sont ici terribles.

POWER-UP (capsule laser)

Il existe trois sortes de couleurs pour votre armement : rouge, vert et bleu. Lorsque vous passez sur une capsule de couleur différente de votre arme actuelle, votre armement gagne un point de puissance. Si la couleur est différente, votre armement prend la nouvelle couleur et donc une arme nouvelle

CES BONUS VOUS AIDERONT À SURVIVRE

LA GRAVITÉ ET LES JEUX VIDÉO

Sub Terrania reprend un vieux principe de la physique, celui de la pomme qui tombe sur la tête de Newton en train de dormir sous un pommier. Depuis, la physique a évolué et les jeux vidéo sont apparus ! Très rarement utilisé dans les jeux vidéos, le vieux principe de la gravité est quand même apparu épisodiquement dans des jeux aussi mythiques que Gravitar en arcade (83), ou tous les dérivés de Lunar Machin Truc Lander dans lesquels il fallait faire atterrir une fusée à un point précis, en utilisant des rétro-fusées. Depuis, à part quelques vieux jeux micro, le vide était intersidéral. Oui, mais voilà, Sub Terrania est arrivé et vous allez en manger de la gravité, hou là, ça oui ! Le contrôle du vaisseau est en effet complètement différent des autres jeux dans lesquels vous dirigez un vaisseau. Ici, il s'agit de jouer sur le propulseur et les curseurs droit et gauche pour non seulement faire avancer le vaisseau, mais surtout lutter contre la force de gravité qui t'attire inéluctablement vers le sol. Ç'en est tellement éprouvant, qu'il faut parfois se poser sur une plate-forme pour respirer un peu. En tout cas, l'originalité est là et l'on ne s'ennuie pas une seconde grâce à tout ça.

CONFIGURER ET APPRENDRE À PILOTER

Je vous conseille de placer l'accélération avant sur le curseur "Haut" plutôt que sur le bouton "A" (configuration initiale au début du jeu). Vous pourrez ainsi tirer avec le bouton "A" et changer d'armes avec le bouton "B". L'accélération avant et arrière se faisant avec les curseurs "Avant" et "Arrière".

Pour pouvoir atteindre le Sub-Module du troisième niveau, il vous faudra, dans un premier temps, aller complètement à droite et en bas

de l'immense salle pour prendre cette nacelle. Vous emmènerez cette nacelle sur le petit tank qui attend, face à la barrière magnétique. Et là, surprise ! vous pourrez passer.

En regardant le dessin sur la boîte du jeu, on se dit, sans grande conviction dans la voix (faut dire que c'est un lundi matin, après un abandon de Senna en grand prix !) : "Oh ben, encore un shoot-them-up de plus sur MD !" Eh bien, non, pas du tout. Même si ça demeure un jeu de tir, la maniabilité n'est pas du tout la même, et grâce à une bonne dose de réflexion (non négligeable par les temps qui courent), on est enfin en face d'un jeu que l'on pourrait qualifier d'"intéressant" et de "non bourrin". Il y a toujours la phase de tirs, mais il convient de réfléchir un tant soit peu si l'on veut sortir du niveau en vie. Vraiment sympa ! Et comme les graphismes ainsi que l'animation sont absolument au niveau de ce que l'on fait dans un excellent jeu, vous voyez tout de suite où je veux en venir : Sub-Terrania est l'une des révélations de ce début d'année. Ou de cette fin de millénaire, c'est comme on voudra...

TRAZOM

Game Gear

Aaaaaaah !... comme saurait si bien le crier Jackie Sardou ! On n'a pas le droit, quand on s'appelle Sega, de sortir des trucs pareils. Mais alors quoi, qu'est-ce que c'est que ce truc, mais enfin quoi, bon sang, non mais alors ! Pour ne pas choquer les Ségalopins, je résume : la maniabilité est minable, les graphismes sont... je ne trouve même pas mes mots, tiens, et le reste est nul. Franchement, sur Game Gear, j'ai rarement vu quelque chose d'aussi peu abouti. Étaler autant de maladresses sur une cartouche de quatre mégas, je n'ose y croire ! Si seulement Sega pouvait redresser la barre avant la sortie en magasin... mais franchement, j'en doute ; le mal est fait. Pour la petite histoire, sachez que Sonic Spinball est un flipper dans lequel vous avez, en guise de bille, Sonic en personne. Dommage que la technique ne suive pas, c'était pourtant original !

TRAZOM

SONIC SPINBALL
EDITEUR • SEGA
GENRE • FLIPPER

VERSION FRANÇAISE

GLOBAL 36

Imprimerie 40 - 40100 Dax

POWER INSTINCT

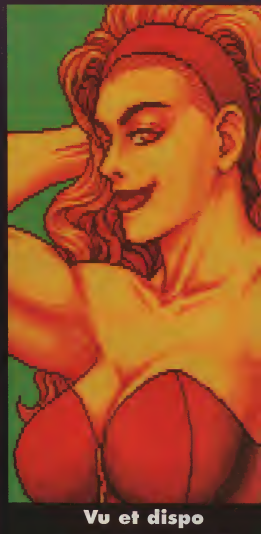
豪血寺一族

Des jeux du cru style-H, on en a à la pelle. Toujours est-il qu'avec des titres comme Super Street Fighter 2 Turbo de Capcom (qui soit dit en passant, arrive sous peu en France) ou comme Mortal Kombat 2 de Midway, les autres éditeurs ont fort à faire pour surpasser ces hits. Rien ou peut leur accorder le mérite d'essayer, sans essuyer régulièrement de sanglants échecs. En effet, des produits de Street Fighter et compagnie, il en arrive tous les mois. Naïvité tout, on continue à en jouer comme, donné qu'une majorité d'entre vous sont fans de ce genre de jeux du combat. Un seule victoire suffit. En tout cas, c'est un peu toujours pareil.

Pour affrontier tous les adversaires présents dans ce tournoi, vous vous le choisissez entre huit personnages ayant chacun ses propres caractéristiques. Les jeunes et guerrières possèdent le fabuleux pouvoirs qui dévastent tout sur leur passage, en particulier leur adversaire. Pour ce qui est du maniement, les gamins sont assez bien et les mouvements pour déclencher les coups vous seront familiers à ceux de Street Fighter. Décidément, ces coups deviennent une obligation en matière de jeux de combat. En revanche, il y a un point où Power Instinct s'éloigne de la filière de son inspiration "Street fighterienne", en instaurant un jeu où tout dépend des personnages. Ce qui peut donner lieu à de formidables combats aériens. Attention, ne vous y méprenez pas, vous ne serez pas à Top Gun, mais vous pourrez tout bien vous vantez en fumées. Bien, après avoir sauté une fois, effectuez un mouvement qui vous fait en entre autre. Vous une matrice pour quelque minutes plus tard. Et à force de pratiquer cette technique, vous la maîtriserez correctement et elle vous apportera de surprenantes pertes à vos frais votre adversaire.

Et ce qui concerne les coups spéciaux, ils sont assez simples à voir. Tout est basé sur des mouvements une seule touche suffit. Z vous qui vous quand même le réalisez bien que cela soient un peu les "techniques". Il vous être, on ne sait pas trop comment, jusqu'à la manière de voir les mots "dans qui est, assez bien placé et, mais ceux-ci vous y est, du fait en. Comment ?

Il faut reconnaître, soyons qu'il y a vraiment pas grand-chose à inventer. Dans cette série parodie de SF2, on visite l'art de même lecture dans cette catégorie. Et, ce qui frappe surtout le moins, c'est le mouvement pas mauvais. C'est vraiment, on commence à être habitué à avoir le choix (IF tourers avec Super Street Fighter 2 de Capcom). Par ailleurs, on dire que ce qui, cela quoique peut-être pas se. Ajouter un peu après les coups (Mort Fatalement), je préfère cent fois plus un bon Mortal Kombat, ou un SF2.



Vu et dispo chez VADE GAMES

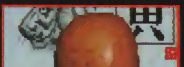
Si tu pas content, tu veut le frître avec moi devant tipi du chef. Et moi tu mettre la pâtée . . . pour ne pas être autre chose !

Regardez ces capoles comme ils s'adorent. Cela fait plaisir à voir. C'est fun comme les s'apprécient. Ils s'embrassent à pleines mains !

Je sais que c'est comme dans Street Fighter 2 avec le forgille de Bison, mais que voulez-vous, tout le monde a bien le droit d'incendier ses petits camarades de jeu.

Franchement, j'aimerais pas me recevoir un coup de pied pareil. Sinon, j'ai l'estomac qui passe dans le dos !

Voilà ce qui se passe lorsque deux combattants s'invitent mutuellement deux super pouvoirs à la tête. C'est le Big Bang !



Les deux petits bonhommes qui se situent derrière l'action encouragent un joueur et survient d'arbitres. Prêtez attention à ces rôles, ça en vaut la peine.

Virtua Fighter

Le mois dernier, nous vous avions offert la totale sur Mortal Kombat 2 de Midway. J'espère que tout cela vous a bien aidés à fritter vos adversaires les plus rudes dans ce jeu sanguinaire que tout le monde aime tant. Par contre, ce mois-ci, nous serons un peu plus "soft", puisqu'il s'agit d'un guide de jeu pour Virtua Fighters de Sega. Profitez en bien, et vous en apprendrez beaucoup sur ce merveilleux jeu, au point de vue technique. Dans ce numéro, vous aurez vu les coups des quatre premiers persos, c'est-à-dire Akira, Jacky, Jeffry et Kage.

LES CONSEILS DE MERE-GRAND POUR DÉFONCER LES KUNF FU MASQUES

1) Comment gagner un match ?
Il faut être le premier joueur à gagner 3 sets.

2) Comment gagner un set ?
Soit par KO, soit avec un "Ring Out", ou avec la fin du temps réglementaire (30 secondes).

3) Comment faire un KO ?
Bastonner votre adversaire jusqu'à ce qu'il n'ait plus de vie.

4) Comment provoquer un "Ring Out" ?
Il suffit de projeter votre adversaire en dehors du ring.

5) Comment atteindre la fin du temps de combat ?
Il faut rester en vie pendant les 30 secondes du match et être celui des deux combattants qui est en meilleure forme.

Av = Avant
Ar = Arrière
H = Haut
B = Bas
P = Punch
K = Kick
D = Defense

JACKY

Nom : Jacky Bryant
Pays : Etats-Unis
Age : 22
Job : Pilote d'Indy Car

POSITION DEBOUT

Elbow : Av + P
BackFist : Ar, P
Low BackFist : Diagonale B/Ar + P
Crescent Kick : D + K
Double Roundhouse : K, K
High Snap Kick : Av, Av +K
Snap Kick : B + K
Side Kick : B, D + K
BackFlip : Diagonale Ar/H
KickFlip : Diagonale Ar/H + K
Double Footed Kick : D + K

PROJECTIONS

Shoulder Drop : P + D
[illegible] : Av, Av + P

COMBOS

[illegible] : P, K
[illegible] : P, P, B + K
[illegible] : P, P, K
Maintenir Av, P
Av + P, K

KAGE

Nom : Kagemaru
Pays : Japon
Age : 21
Job : Ninja

POSITION DEBOUT

Elbow : Av + P
[illegible] : Av, Av + K
[illegible] : Av, Av + P+K+D
[illegible] : Ar, B, Av
[illegible] : Av, B, Ar
[illegible] : B, D + K
[illegible] : B, Av + K
[illegible] : Diagonale Ar/H
[illegible] : Diagonale Ar/H + K
[illegible] : Ar, Ar + K

PROJECTIONS:

Flip over shoulder : P + D
Kick into the air : Ar + P
Pull out limb : P+K+D
Push down and [illegible]
Ar, Av + P

COMBOS:

Kicking Throw & Distance [illegible]
Kick : Ar + P, Diagonale H/Av + K
Kicking Throw & Sweep : Ar + P, Av, Av +K
Single Punch and Roundhouse : P, K
Double punch & Roundhouse : P, P, K
Triple Punch & Heel Kick : P, P, P, K
Running Punches :
P, P, P

AKIRA

Nom : Akira Yuki
Pays : Japon
Age : 25
Job : Prof de Kung-Fu

POSITION DEBOUT

Elbow : Av + P
Dashing Elbow : Ar, Av + P
Dashing Palm : B, Av + P
Punch on the ground : Diagonale B/Av + P
Double Jumping Kick : Ar, Av + K, K

PROJECTIONS

[illegible] : Ar + P
[illegible] : Diagonale B/Ar, Av + P

COMBOS

[illegible] : P, K
[illegible] : P, P

JEFFRY

Nom : Jeffry McWild
Pays : Australie
Age : 36
Job : Pêcheur

POSITION DEBOUT

[illegible] : Av, Ar + P
[illegible] : Av, Av + P
Diagonale B/Av + P
Av + K
B + K, P
H + P (Maintenir P)

PROJECTIONS:

Shoulder [illegible] : D + P
Crotch Toss : Av + P
Grab Toss : Av + P
Grab Face : Ar, H, Av + P
Smash them on the [illegible]
Diagonale B/Av + P+K+D (Les trois boutons en même temps)
Pick Up : Ar, Ar +P

COMBOS

Single Punch & Roundhouse : P, K
Running Punches : P, P, P

La suite le mois prochain avec Lau, Pai, Sarah et Wolf...

Julien alias le Géant Vert Jr.

ULTIMA games

1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

Nouveaux magasins ULTIMA !!!

Nous achetons, nous échangeons, nous vendons tou

JEUX-VIDEO et CONSOLES neufs ou occasions AUX MEILLEURS PRIX !!

• *Bourges :*	*9, rue d'Auron -*	*18000*	*Tél : 48 24 46 72*
• *Carcasonne :*	*22, rue Aimé Ramon -*	*11000*	*Tél : 68 25 71 06*
• *Le Havre :*	*95 bis, rue Frédéric Bellanger*	*76600*	*Tél : 35 19 00 82*
• *Toulouse :*	*11, rue des Lois*	*31100*	*Tél : 61 12 33 34*
• *Castres :*	*6, rue Henri IV*	*81100*	*Tél : 63 59 18 03*

ULTIMA Boutiques

• **ULTIMA Paris**	5, boulevard Voltaire	75011	Tél. : (16.1) 43 38 96 31
	57, avenue des Gobelins	75013	Tél. : (16.1) 47 07 33 00
	21, rue Turin	75008	Tél. : (16.1) 42 94 97 14
• **ULTIMA Vannes**	gal. com. continent "Le Fourchene"	56000	Tél. : 97 63 83 90
• **ULTIMA Valence**	11, avenue Pierre Semard	26000	Tél. : 75 81 56 47
• **ULTIMA Rochefort**	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél. : 46 99 81 25
• **ULTIMA Marseille**	26, rue de la Palud	13001	Tél. : 91 33 24 25
• **ULTIMA Mulhouse**	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• **ULTIMA Perpignan**	2, rue Lafayette	66000	Tél. : 68 56 76 20
• **ULTIMA Tours**	97, avenue Grammont	37000	Tél. : 47 64 51 51
• **ULTIMA Bastia**	3, rue St François	20200	Tél. : 95 31 68 70
• **ULTIMA Juan Les Pins**	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : 93 61 10 21
• **ULTIMA Aix En Provence**	40, cours Sextius	13100	Tél. : 42 27 59 45
• **ULTIMA Nimes**	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• **ULTIMA Blois**	48, rue Beauvoir	41000	Tél. : 54 74 44 53
• **ULTIMA Grenoble**	4, rue des Bergers	38000	Tél. : 76 47 12 33
• **ULTIMA St Brieuc**	8, Place du Chai	22000	Tél. : 96 62 34 37
• **ULTIMA Ajaccio**	23, rue Méditérranée	20100	Tél. : 95 22 25 54

••• *REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS*

- **Pas de droit d'entrée**
- **Pas de royalties**
- **Aucune obligation d'achat**
- **Bénéficiez de remises supplémentaires chez nos fournisseurs**
- **Bénéficiez de notre centrale d'achat sur les produits d'importation**
- **Budget publicité très important**
- **Spécialiste du marché de l'occasion**
- **Bénéficiez de notre savoir faire de plus de 9 ans !**

Alors si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de nos avantages et de notre expérience sur un marché où nous sommes leaders depuis plus de 9 ans,

CONTACTEZ NOUS au 43 55 72 77

ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, bld Voltaire
PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : République

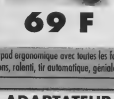
ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins
PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin
PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION/ECHANGE
Métro : Place de Clichy

PROMO SUR LES ACCESSOIRES JUSQU'À - 50%

NINTENDO

DYNA - 1



69 F

Joypad ergonomique avec toutes les fonctions, ralenti, tir automatique, geniales.

AD - 29

69 F

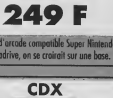
Adaptateur universel pour jeux Jap ou US, fait pour toutes consoles.

ACTION REPLAY
Dernière version V 2.0

349 F

Dispo aussi pour Megadrive
Adaptateur universel, vie infinie, energie,...

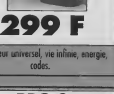
PRO 5



249 F

Joystick d'arcade compatible Super Nintendo et Megadrive, on se croirait sur une base.

X TERMINATOR



299 F

Adaptateur universel, vie infinie, energie, codes.

MEGADRIVE

ADAPTATEUR UNIVERSEL

99 F

Adapte les jeux USA 60 Hz sur les consoles Françaises.

ALIMENTATION

99 F

Alimentation pour Megadrive US, Jap, Française et Game Gear

FIGHTER II

119 F

Joypad 6 boutons pour tous les jeux et jeux de bagarres, Street, Fatal, etc.

CDX

349 F

Derniere version . Permet d'utiliser les jeux Mega CD jap, US, sur votre Mega CD Française ou inverse.

PRO 2

69 F

Le joypad le plus vendu au monde. Tir automatique, ralentit avec le stick.

SUPER NINTENDO

SUPERNINTENDO	
+ 2ème manette cadeau	690 F
...BZ3	499 F
...BZ2	299 F
...ATAL FURY 2	449 F
...IFA	449 F
...EGAMANX	449 F
...BA JAM	449 F
...INAL FIGHT II	149 F
...ATMAN	149 F

MEGADRIVE

...EGADRIVE + 3 Jeux	890 F

PROMOTION

...IRTUAL RACING	549 F
...RAGON BALL Z2	449 F

3 DO

...DO NTSC + 1 Jeu	3 990 F
...DO PAL + 1 Jeu	4 490 F

CD 32 AMIGA

...D 32 seul	1 990 F
...D 32 + Jeux	2 490 F

NEO-GEO

PROMOTION NEUF

•KARNOV'S REVENGE	1 490 F
•WIND JAMMERS	1 490 F
•ART OF FIGHTING II	1 390 F
•SAMOURAI SHODAN	1 190 F
•FATAL FURY SPECIAL	890 F
•SPIN MASTER	890 F
•SUPER SIDE KICK	890 F
•WORLD HEROES II	790 F

Jeux à des prix incroyables par correspondance

Téléphonez nous au

43 38 49 98

Livraison sous 48 H Express

NOUVEAU !!!

Nous rachetons et échangeons déjà sur les supports de demain en CD-ROM : AMIGA CD32, 3DO, CD-I, MEGA CD II, SUPER CD ROM2

LES PRIX ET PROMOTIONS PEUVENT CHANGER SELON LES AGENCES, TELEPHONEZ ...

OCCASION

ACHAT Nous achetons COMPTANT ou en bon d'échange vos jeux et consoles au **PLUS HAUT COURS** du marché.

Exemple matériel :

Mégadrive complète :	400 F
SNIN complète :	500 F
NEO GEO :	1000 F

Exemples jeux :

MEGADRIVE : GUNSTAR HEROES, SF2', SHINNING FORCE, NBA JAM:	200 F
F1, FIFA, LANDSTALKER, SONIC III:	250 F
SNIN : SECRET OF MANA, MEGAMAN X, NBA JAM, FATAL FURY II, SKY BLAZER:	300 F

VENTE Toutes nos consoles d'occasion sont **GARANTIES**

MEGADRIVE Fr + 1 Pad + 1 jeu au choix*	499 F
SNIN Fr + 1 Pad + 1 jeu au choix*	599 F
NEO GEO + 1 manette + 1 jeu au choix*	1799 F
GAME GEAR	399 F
GAME BOY	199 F

* Sélection ULTIMA

$$$

VENTE AUX ENCHERES JOYPAD 31

(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 31 MAI 1994)

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

MISE DU LOT N° 1 : ..... MISE DU LOT N° 2 : .....

MISE DU LOT N° 3 : ..... MISE DU LOT N° 4 : .....

TOTAL MISE : ..... VOTRE CONSOLE : .....

DÉCOUPEZ CE BULLETIN ET ENVOYEZ-LE, ACCOMPAGNÉ DE VOS JOY$, À L'ADRESSE DU MAGAZINE. COMME VOUS NE VOUS SOUVENEZ PLUS DE NOTRE ADRESSE ET QUE VOUS NE SAVEZ PLUS OU LA TROUVER, LA VOICI :

JOYPAD • LA JOYBANK

10, AV THIERRY LE LURON 92300 LEVALLOIS PERRET

DEMONSTRATION PERMANENTE DES DERNIERES NEWS 3DO

VENTE - RACHAT - ECHANGE MODIFICATIONS - REPARATIONS

POUR L' ACHAT D' UN JEU NEUF NOUS VOUS PROPOSONS L'ADAPTATEUR 60HZ A 99F AU LIEU DE 129F POUR SUPER NINTENDO

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS
METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY
RER : NATION – BUS 46 - 86
ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30
✆ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z N°3	649F	FINAL FANTASY 6	789F
RANMA 1/2 4 *"NEW"*	649F	SAILOR MOON R	699F
JOE ET MAC 3	589F	MUSCLE BOMBER	649F
BOMBERMAN 2	589F	POP 'N TWIN BEE2	479F

SUPER NES

KING OF THE DRAGON	529F	FATAL FURY 2 *"NEW"*	529F
NBA JAM	529F	STUNT CAR FX *"NEW"*	529F
MEGAMAN SOCCER	529F	SUPER METROID	529F
NINJA WARRIORS	529F	TURN AND BURN	529F
OGRE BATTLE	529F	LEGEND	529F
SECRET OF MANA	529F	LORD OF THE RING	529F

SUPER NINTENDO

FIFA SOCCER	499F	SCHTROUMPFS	479F
SUPER R-TYPE III	529F	EMPIRE STRIKES BACK	499F
ROCK 'N ROLL RACING	449F	VAL D'ISERE CHAMP.	449F
EQUINOX	449F	SKYBLAZER	399F
NHL PA HOCKEY 94	449F	NFL MADDEN 94	449F

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z	499F	NBA JAM	489F
FIFA SOCCER	389F	SONIC 3	529F
LAND STALKER FR	449F	VIRTUA RACING	579F
ART OF FIGHTING	399F	JUNGLE BOOK	TEL.
CASTLEVANIA	429F	STREET OF RAGE 3	529F
TOEJAM EARL 2	429F	NHL PA HOCKEY 94	429F

MEGA CD

GROUND ZERO TEXAS	449F	SONIC	429F
MICROCOSM	449F	DUNE CD	449F
LETHAL ENFORCERS	499F	NIGHT TRAP	449F
TERMINATOR	429F	MORTAL KOMBAT	449F

NEC

ARCAD CARD + ART OF FIGHTING OU FATAL FURY 2			1450F
PACK BOMBERMAN	499F	STREET FIGHTER 2	299F
DRACULA X	449F	FORMATION SOCCER 94	499F

ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO FR	*TEL*
ADAPTATEUR FX 60 HZ	129F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
SUPER NES US	890F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	299F
QUINTUPLEUR SNIN	199F

3 DO

3DO PAL + JEU	TEL
THE HORDE	429F
OUT OF THIS WOLD	449F
MICROCOSM	449F
SEWER SHARK	449F
MEGARACE	449F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	449F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1990F
ART OF FIGHTING 2	1490F
SPIN MASTERS	1390F
WINDJAMMER	1490F

NEO GEO OCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1790F
MAGICIAN LORD	299F
NINJA COMBAT	399F
BURNING FIGHT	399F
FATAL FURY	449F
EIGHT MAN	499F
KING MONSTERS 2	549F
ART OF FIGHTING	549F
ROBOT ARMY	649F
WORLD HEROES 2	699F
FATAL FURY 2	699F
SUPER SIDE KICKS	899F
FATAL FURY SPECIAL	1199F

MEGADRIVE OCCAZ

STREET OF RAGE	99F
CADASH	99F
MONACO GP	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
STRIDER	129F
EUROPPEEN SOCCER	129F
DECAPATTACK	129F
CHUCK ROCK	129F
SPIDERMAN	129F
MERCS	149F
ROAD ROASH	149F
JAMES POND 2	149F
DAVID ROBINSON	149F
MICKEY & DONALD 2	149F
CARMEN SAN DIEGO	149F
THE IMMORTAL	149F
LOTUS CHALLENGE	149F
TERMINATOR	149F
SUNSET RIDERS	149F
GOLDEN AXE 2	149F
FATAL FURY	179F
MONACO GP 2	199F
MORTAL KOMBAT	249F
ALADDIN	249F
ROAD ROASH 2	249F
JURASSIC PARK	249F

SUP.NES/SUP.NIN OCCAZ

FZERO	149F	BART SIMPSON	149F
SUPER R TYPE	149F	JURRASSIC PARK	199F
AXELAY US	199F	ANOTHER WORLD	149F
BEST OF THE BEST	199F	ROAD RUNNER	149F
WORLD LEAGUE BASKET	199F	CASTLEVANIA 4	149F
E.D.F	149F	WWF WRESTLEMANIA	149F
SUPER ALESTE	199F	SUPER TENNIS	149F
WING COMMANDER	199F	ADDAM'S FAMILY	149F
ALADDIN	249F	UN SQUADRON	199F
SUPER SOCCER	199F	SPIDERMAN	199F
JURASSIC PARK	199F	STARWING	199F
SIM CITY	299F	TINY TOON	249F
DRAGON BALL Z FR	299F	PRINCE OF PERSIA	249F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :
EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR :

- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO .*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .*
- *NEC.*

REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS .

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . . / . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE :

M/SN/41

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

Ce mois-ci, au rayon charcuterie, vous trouverez de superbes promotions sur des codes pour Castelvania Megadrive, des offres spéciales sur des packs de douze astuces NBA JAM, ainsi que des lots très bon marché de cheats pour Virtua Racing, Jurassic Park, Tiny Toons 2. Qu'on se le dise ! Rendez-vous le mois prochain pour d'autres offres promotionnelles.
Ciao!

STEF

JOYPAD
Trucs/Astuces
10, av. T. Le Luron
92300 Levallois

ATTENTION!

On vient de déménager, et en conséquence, on a une NOUVELLE ADRESSE! Et c'est bien avenue Thierry Le Luron, c'est pas une blague, ça existe vraiment. Ayez l'amabilité de rayer l'ancienne adresse de vos tablettes et de noter la nouvelle.
C'est là que désormais vous pourrez nous envoyer tous les tips, cheats, et tricks (en francais: bouts, duperies et ruses) que vous trouvez sur vos jeux favoris. On vous rappelle l'adresse au cas ou vous l'auriez oubliée en quelques lignes:

JOYPAD
Les astuces de "Le brave Stef"
10, av. Thierry Le Luron
92300 Levallois

nec — RAINBOW ISLANDS

Au titre, appuyez sur (au choix, plusieurs effets possibles):
-2, gauche, droite, 2, 1, select, 2, 1
-droite, 1, select, 2, 1, gauche, 2, droite
-select, select, select, gauche, gauche, droite, droite, select
-2, 1, 2, 1, 2, 1, droite, select
-select, 1, 2, gauche, droite, 1, select, droite
-gauche, 2, select, 1, droite, gauche, 1, gauche
-droite, droite, gauche, gauche, 2, 2, 1, select
-gauche, 1, gauche, select, gauche, 2, gauche, select
-select, droite, 2, 1, select, gauche, select, 2
-droite, droite, droite, droite, select, 2, select, 1
(vous aurez plein de surprises)

Greg

game boy — TINY TOONS 2

Pour accéder directement aux mini-jeux de fin de partie, faites à l'écran-titre, quand il apparaît : "PUSH START", B, START (tout en gardant le bouton B appuyé). C'est tout !

megadrive — CASTLEVANIA

Codes de niveaux :

NIVEAU (2)	NIVEAU (3)	NIVEAU (4)
VCVH	HHRV	VCCV
HVVH	VVCV	HVVH
RCVH	HHCH	RCVV
VVVH	HHRH	VVCH

mega cd — CLIFFHANGER

Voici deux astuces super sympa ! La première vous donne 99 vies, et la deuxième vous porte directement au niveau du snowboard en mode "deux joueurs", avec en prime un chronomètre pour faire la compétition avec l'adversaire.
A l'écran titre, faites avec la deuxième manette : HAUT, GAUCHE, C, B et A (ça, c'est pour les 99 vies !).
Et encore à l'écran titre, faites sur la deuxième manette : C, B, A, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, et START (c'est pour le snowboard !).

megadrive — SHINING IN THE DARKNESS

Ne pas utiliser de point sde magie pour faire un sort pour :

Milo : FF16B1005E
Pyra : FF16B30062.

Ne pas perdre d'énergie pour les combats pour :

Abel : FF16A90062
Milo : FF16AB0041
Pyra : FF16AD0044.

megadrive — COOL SPOT

Alors que vous êtes en train de suer sang et eau pour finir ce jeu, voici de quoi passer les niveaux, les doigts dans le nez : pendant une partie, mettez la pause et appuyez sur A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C, ce qui aura pour effet de vous transférer au niveau suivant.

(Greg)

super nintendo — POCKY AND ROCKY

Vies infinies pour le joueur 1 : 7E00 6A03
Nombre de vies aux choix pour le joueur 1 X = 1 à F, sauf 3 : 7E00 6A0X
Nombre de vies infinies pour le joueur 2 : 7E00 6B03
Nombre de vies aux choix pour le joueur 2 X = 1 à F, sauf 3 : 7E00 6B0X
Énergie infinie pour le joueur 1 : 7E00 6808
Énergie infinie pour le joueur 2 : 7E00 6908
Bombes infinies pour le joueur 1 : 7E00 6603
Bombes infinies pour le joueur 2 : 7E00 6703
Toujours le bouclier magique pour le joueur 1 : 7E00 E402
Toujours le bouclier magique pour le joueur 2 : 7E00 E502
Temps infini : 7E0F 1201.

ACTION REPLAY PRO

super famicom — FATAL FURY II

Pour jouer avec les boss, entrez le code suivant, quand le logo TAKARA apparaîtra : B, A, X, Y, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, L et R. Vous entendrez Terry Bogard dire "OK". Vous voici avec quatre nouveaux personnages (ce code ne fonctionne pas sur toutes les versions).

game gear — ECCO

MEDUSA BAY : IMBVF
UNDER CAVE : IGCNF
RIDGE WATER : MCDJB
OPEN OCEAN : SVVQE
COLD WATER : ORBOF
DEEP WATER : EGHRB
CITY OF FOREVER : YMM
ORIGIN BEACH : AEJBR
DARK WATER : YMKFV
DEEP WATER : GRRCL
CITY OF FOREVER : SOGCM
THE TUBE : IUOGO
THE MACHINE : SKKEP
THE WORTEX : OOOKQ

super nintendo — BATTLETOADS

Énergie infinie pour le joueur 1 : 7E0E 5E10
Énergie infinie pour le joueur 2 : 7E0E 6010
Vies inifinies pour le joueur 1 : 7E00 2803
Vies infinies pour le joueur 2 : 7E00 2A03

Et pour ceux qui trouvent Battletoads trop facile, entrez 7E0C 8600, et les deux premiers niveaux deviennent tout à coup si difficiles, que personne ne peut les traverser sans l'aide des autres codes.

ACTION REPLAY PRO

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

megadrive — BATMAN RETURNS

Code action Replay Pro

Vies infinies : FFFE3 20003
Bombes infinies : FFFE3 4000A.

megadrive / super famicom — NBA JAM

Si vous souhaitez avoir une défense du tonnerre, il vous suffit de faire ceci :
A l'écran "TONIGHT'S MATCH-UP", appuyez sur n'importe quel bouton cinq fois de suite ; au cinquième, restez appuyé sur ce bouton et commencez à jouer : vous remarquerez la différence !
Pour activer le mode "ON FIRE" pendant toute la partie, appuyez sept fois sur n'importe quel bouton, maintenez le bouton de direction HAUT et appuyez sur: B et C sur Megadrive, ou B et Y sur Super Nintendo.

super famicom — BASTARD !

En mode "Versus", lorsque vous avez sélectionné vos personnages, appuyez sur R, X et select. Vous pourrez alors combattre dans des stages réservés au "story mode".
Lorsque vous jouez avec le Ninja Master Gara, attendez que votre énergie soit au plus bas ; lorsque vous serez alors en situation désespeerée, appuyez sur R, Y cinq fois et relâchez R. Vous balancerez une magie inédite !

(Greg)

super famicom — SECRET OF MANA

Grâce à ce code, vous serez protégé contre la plupart des coups reçus: 820R-776D.

game gear — ALADDIN

Voici tous les codes d'Aladdin :
NIVEAU 2 : LAEA
NIVEAU 3 : ASNF
NIVEAU 4 : DMIA
NIVEAU 5 : INSI
NIVEAU 6 : NEUA
NIVEAU 7 : AALG
NIVEAU 8 : BLTO
NIVEAU 9 : UIAN

megadrive — JURASSIC PARK

Pour choisir son niveau de départ, taper le code NYUKNYUK (!!!) et vous voilà passe-partout!

super nintendo — BATTLE MASTER

Lors du choix de votre personnage en mode "Versus", appuyez sur les boutons L, R, X, L, R, A. Vous pourrez alors jouer avec le boss du jeu.

mega cd — SPIDERMAN VS KINGPIN

L'araignée, l'araignée... dans sa toile, qui l'attend, plein de codes évidemment !
NIV. 2: ELECTRO
NIV. 3: WALLABY
NIV. 4: GALLON 66
NIV. 5: FALCON499
NIV. 6: HELPINHAND
NIV. 7: PUBLIC45
NIV. 8: KIDNEY2
NIV. 9: PENCIL6

megadrive — ZOMBIES

NIVEAU 5 : CYZQ
NIVEAU 9 : GBRS
NIVEAU 13 : DCFK
NIVEAU 17 : BMLK
NIVEAU 25 : LLNN
NIVEAU 29 : QNKR
NIVEAU 33 : SDHM
NIVEAU 37 : BKVR
NIVEAU 41 : BZPM
NIVEAU 45 : BNYZ
SÉQ. DE FIN : QSDZ

megadrive — HUMANS

Un super code de fin: XPMNWJKFNQ2C

megadrive

T2: THE ARCADE GAME

Sur la page-titre d'introduction, appuyez sur haut, bas, gauche, droite, haut, bas, gauche, droite. Puis continuez à faire comme si de rien n'était. Ensuite, pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur B et C simultanément ; vous passerez alors les niveaux sans difficulté.

(Greg)

megadrive

ROLO TO THE RESCUE

Pour accéder au "Debug Mode", c'est-à-dire aux vies infinies, au "Sound Test", l'invulnérabilité, ainsi qu'à la carte complète du jeu, il faut appuyer sur la diagonale haute et gauche, A et C juste après avoir allumé la console. Dès que vous voyez arriver Rolo, sans relâcher, appuyez sur B et le menu apparaîtra.

Fabrice Hedlege

megadrive

TINY: THE HYPERSTONE HEIST

Lorsque le logo "Konami" apparaît, faites C, B, B, A, A, A, B et C. Un petit son devrait se faire entendre. Sur la page de présentation, faites A, B, B, C, C, C, B et A. Le même son devrait logiquement se faire entendre. Faites A et Start. Vous aurez la possibilité de choisir votre niveau de départ.

super nintendo

TURTLES TOURNAMENT FIGHTER

Au titre du jeu, prenez la seconde manette et appuyez sur : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A ; puis allez en mode "option" : vous pourrez augmenter la vitesse du jeu.

super nintendo

ACTRAISER 2

Pour combattre le dernier boss du jeu Actraiser premier du nom, entrez le password suivant: "Long long ago."

(Greg)

mega cd

ECCO LE DAUPHIN

Un "debug mode" est caché dans le jeu !! Pour l'obtenir, commencez le jeu et manœuvrez le dauphin pour qu'il soit face à vous ; puis faites une pause juste à ce moment-là (le dauphin face à vous). Appuyez sur DROITE, B, C, B, C, BAS, C et HAUT : un menu appelé "The dolphin" apparaîtra.

megadrive

FLASHBACK

Pour ne pas perdre de bouclier au contact des ennemis : FFD3D70005.

ACTION REPLAY PRO

nec

FLASH HIDERS

Voici un password pour obtenir tous les personnages au niveau 20 en mode "Versus":

Bang: 6713K8RXPKIHJM3
Tirya: 6813K8RXPKIHJL3
Otto: 6913K8RXPKIHJK3
Harman: 6A13K8RXPKIHJJ
Rablehart: 6B13K8RXPKIHJH
Spenoza: 6C13K8RXPKIHJG2
Kalnasa: 6DD13K8RXPKIHJF3
Shadow: 6E13K8RXPKIHJE3
Seena: 6F13K8RXPKIHJD3
Granceel: 6G13K8RXPKIHJB3
Moonrise: 6H13K8RXPKIHJC3

Greg

Docpad

LA RUBRIQUE TECHNIQUE DE JOYPAD

Salut la Terre, ici Docpad... Avant tout, je tenais à vous avouer ma vilaine blague du mois dernier : l'entreprise n'était qu'un vilain Poisson d'Avril. Ce mois-ci, vous retrouvez votre rubrique technique avec ses infos sur les nouvelles consoles, son courrier qui déronge et une grand saga en deux épisodes sur les adaptateurs. Docpad n 2, c'est parti !

LA SATURN VOIT LA VIE EN METAL

Ce n'était vraiment pas la peine de fantasmer comme des malades sur la Saturn depuis des mois, puisque l'on vient enfin de découvrir ce que sera la vraie Saturn. Alors tous ceux qui l'avaient vue et qui la connaissait déjà par cœur vont pouvoir aller se rhabiller car la bestiole est complètement métallisée, contre toute attente d'ailleurs. Et moi qui clamais sur tous les toits de ne pas s'emballer trop vite quant au design de la console, j'avais raison. Quoi qu'il en soit, cette fois on la tient et les éditeurs commencent à bouger officiellement puisqu'une sorte de "charte des 6" a vu le jour au Japon ; et devinez qui a promis de développer sur Saturn : Konami, Capcom, Taito, Namco, Husdon Soft et Bandai. Ça y est, c'est signé. Ce n'est pas une surprise (ça le serait pour d'autres consoles comme la Jaguar...), mais ces six sociétés sont déjà au travail sur de futurs produits : dix sont en préparation et ont déjà été vus au Japon. Je ne vous parle pas des titres, vous connaissez bien les sociétés précitées et vous savez tous que Virtua Fighter, Virtua Racing, Daytona sont prévus. Mais attention, on risque d'attendre un peu plus longtemps que prévu, la Megadrive 32 venant interférer quelque peu dans les ventes.

LA GAME BOY VOIT LA VIE EN

Quelques précisions sur la Super Game Boy avec des photos de la machine et de quelques jeux recolorisés. Le principe est donc très simple : il suffit de placer le Super Game Boy dans le port cartouche de la Super Nintendo (ou Famicom) et d'y mettre un jeu Game Boy. Si c'est un jeu Game Boy sorti avant la sortie du Super Game Boy, un utilitaire de dessin permet de recoloriser le jeu en quatre couleurs (on remplace les quatre couleurs initiales par des nouvelles). À ce propos, des décors de toute beauté entourent le jeu recolorisé (cf. le cliché de Tetris avec son cadre). Les jeux qui sortiront à partir de maintenant seront compatibles avec le Super Game Boy et vous pourrez jouer avec des jeux possédant beaucoup plus que quatre couleurs. J'en profite pour vous montrer les premiers écrans de Tetris Flash et de Donkey Kong en version Super Game Boy.

LA FOLLE HISTOIRE DES ADAPTATEURS

UNE SUPER PRODUCTION DOCPAD

Vous savez tous que votre Super Nintendo est à l'origine conçue pour recevoir des cartouches exclusivement françaises. Vous savez aussi que les jeux sortent au Japon ou aux États-Unis avant d'arriver chez nous. Des magasins et des entreprises de vente par correspondance l'ont bien compris et ont créé un formidable marché parallèle que l'on appelle "l'import" à Joypad. Bien que ce marché soit en train de s'écrouler pour des raisons de prix notamment, il me paraissait tout de même nécessaire de faire le point sur les adaptateurs existant aujourd'hui sur le marché (l'arme absolue pour jouer avec un jeu import) et de vous en expliquer le fonctionnement. Après tout, vous avez le droit de savoir vous aussi, non ?

L'origine des adaptateurs

On commence ce mois-ci par la Super Nintendo et on continuera le mois prochain avec la Megadrive. Car si les deux machines utilisent toutes deux des cartouches à peu près semblables dans leur principe de fonctionnement, les principes de protection sont quelque peu différents. Sega privilégie les protections en "soft", c'est-à-dire des protections dans le programme du jeu se trouvant dans la cartouche et qui vont détecter la RAM de la console ; contrairement à Nintendo qui préfère les protections "hard", c'est-à-dire liées à des coprocesseurs qu'on rajoute dans les cartouches. Les deux sociétés se sont mises à protéger leurs jeux pour contrôler leurs trois marchés principaux : Japon, États-Unis et Europe. Bien sûr, il existe aussi des différences entre l'Amérique du Sud et du Nord, ainsi qu'entre le Japon et les autres pays asiatiques, mais nous n'entrerons pas dans le détail pour garder les trois zones mondiales principales citées plus haut.

Nintendo ou la protection "hard"

Nintendo a protégé toutes ses cartouches d'une manière différente de celle employée par Sega. Comme cette firme contrôle la production des cartouches de A à Z, elle peut y placer ce qu'elle veut. Quand vous ouvrez une cartouche Super Nintendo (admirez le splendide R-Type désossé par E-Prom, le mangeur de cartouches, quel malade celui-là !), vous découvrez une puce principale qui contient le programme du

Une cartouche T-Type disséquée avec , en médaillon, le D413

jeu et une toute petite puce à ses côtés. Il s'agit d'un composant spécialement conçu pour empêcher un petit Français de jouer à un jeu japonais (et vice versa). Son nom est le D 411 pour les systèmes NTSC (américains et japonais) et le D 413 pour les cartouches PAL (en Europe). Ce petit composant n'a qu'un seul but : vérifier si la cartouche que vous insérez dans votre console est de la même nationalité que celle de la console. Lorsque vous allumez votre console, ce petit composant teste celui qui se trouve dans la console. S'ils concordent, tout va bien, sinon pas de jeu. Voilà pourquoi, lorsque vous mettez une cartouche japonaise dans votre console française (c'est physiquement possible), vous avez le droit à un écran noir. C'est évidemment la même chose dans le sens contraire. Nintendo n'a pas cru nécessaire de faire de même entre

À gauche, une cartouche Super Famicom, et en bas une cartouche Super Nintendo. Ces deux cartouches sont de même forme. À droite, la cartouche américaine Super NES ne peut entrer dans une Super Famicom (alors qu'elle est compatible). Il lui faut donc un adaptateur.

les Super NES et les Super Famicom, car les formes des cartouches sont différentes. Tout n'est qu'une question de protection des marchés. Lorsque la machine est sortie au Japon, puis peu après aux États-Unis, Nintendo se disait que la forme des cartouches suffirait à empêcher toute importation de jeux américains au Japon et vice versa. En France, les premiers possesseurs de Super Famicom (la Super NES étant moins répandue) ont bien connu le problème, vite réglé d'ailleurs au moyen d'un petit adaptateur qui n'était qu'un prolongateur permettant au port de la SFC d'accueillir une cartouche Super NES trop large pour être introduite habituellement. Son nom était le Super Adaptor et vous pouvez l'admirer en photo. À cette époque où la Super Nintendo n'était pas encore sortie en Europe, ce petit adaptateur permettait aux Américains et aux Japonais de jouer sans aucun problème, car le fameux petit D 411 n'y voyait rien. Le jour où la Super Nintendo fut introduite en Europe et donc en France, les problèmes commencèrent pour Nintendo. Les adaptateurs étaient vraiment nés.

Une Super Nintendo FRANCAISE !

Lorsque la Super Nintendo fut introduite en France, il était évidemment possible de jouer à des jeux français (disons européens), mais pas aux jeux japonais ou américains. La fameuse petite puce veillait au grain. On parlait de système PAL en opposition au

Action Replay, première version (identique à l'Universal Adaptor 1).

système NTSC américain et japonais. Or, les jeux français ne sortaient qu'au compte-gouttes, et les amateurs, qui mouraient d'envie de jouer au dernier Konami, n'étaient guère décidés à attendre sa sortie officielle. L'import était vraiment né en France ! Pour déjouer les "méfaits" de cette puce, les premiers adaptateurs proposèrent une solution des plus malignes. Il suffisait de faire croire à la console que la cartouche était de même nationalité qu'elle, et ce dès l'allumage. Pour bien comprendre, il suffit de désosser un adaptateur et de regarder à l'intérieur de celui-ci.

Que cachent les premiers adaptateurs Super Nintendo ?

Que vous preniez des adaptateurs de type Universal Adaptor (ou Action Replay) avec les deux cartouches en perpendiculaire, ou de type AD29 avec les deux cartouches collées, leur principe de base est le même. Le but est de faire croire à la console que la cartouche est de même nationalité. Lorsque vous allumez la machine, son petit D 413 (s'il s'agit d'une Super Nintendo) cherche son homologue dans l'adaptateur. Ce dernier ne fait rien d'autre que d'aiguiller le signal vers la cartouche que vous avez placée en arrière (une cartouche française donc). Tout va bien, il va ensuite directement dans la cartouche japonaise qui va pouvoir charger son programme de jeu dans la mémoire de la console qui n'y aura vu que du feu, et le tour est joué. Ce qui est fort, dans l'histoire, c'est que l'adaptateur ne joue que le rôle d'aiguilleur, grâce à un système de connexion en parallèle. Et ça marche évidemment dans tous les sens Super Famicom–Super Nintendo. Plus de problèmes pour les fanas de jeux import donc ? Eh bien, non ! Car Nintendo veille partout dans le monde et plus spécialement en Europe. Depuis pas mal de temps, une nouvelle protection (autre que la protection "hard" du D 413) a fait son apparition : la protection en fréquence. Heureusement, les adaptateurs ont suivi !

AD 29

Que cachent les derniers adaptateurs sortis ?

En ce qui concerne les dernières nouveautés en matière d'adaptateurs, on garde toujours le même format que précédemment, avec des cartouches à la perpendiculaire ou collées, mais on change les noms : on parle maintenant d'Universal Adaptor Expert Version, d'Action Replay 2 ou encore de Fire 50-60 Hz. Mais le nom n'est pas le seul changement (avec le prix) : un nouveau composant se trouve à l'intérieur de ces adaptateurs. Pour savoir ce que cache un adaptateur des temps modernes, un seul geste : la destruction ! Il faut ouvrir l'adaptateur

Action Replay, première version (identique à l'Universal Adaptor 1).

AD 29

et regarder ce qu'il cache dans ses entrailles. J'ai pris comme exemple l'Universal Adaptor dans sa version "Expert". On y trouve la puce PALCE20280, qui permet de déjouer les tests "soft" de protection par la fréquence. Nintendo a en effet décidé de protéger un peu plus ses jeux, en intégrant en début de programme (quand la cartouche "boote" comme on dit), un petit test sous forme de boucles informatiques, qui vérifie que la fréquence de la console est bien celle attendue. Grand changement : cette fois, c'est la cartouche qui teste la console à l'allumage. Les effets sont radicaux : vous voyez apparaître un superbe message vous invitant à jouer au jeu que vous venez d'acheter sur la bonne console, s'il vous plaît merci (quand ce n'est pas une voix off qui vous dit "ça m'étonnerait" comme dans Mégalomania). La puce PALCE20280 se trouvant dans l'Universal Adaptor fait croire à la cartouche japonaise, par exemple, que la fréquence de la Super Nintendo sur laquelle vous voulez jouer est de 60 Hz et non de 50 Hz (on parle de fréquence du signal vidéo). Résultat : le jeu peut démarrer et le programme fonce se loger dans la mémoire de la console. Cela ne change rien sur l'affichage du jeu, simplement vous pouvez jouer à un jeu japonais ou américain protégé en fréquence sur une console française. Cool, non ?

Mais pourquoi certains jeux ne passent-ils toujours pas ?

Outre le problème des coprocesseurs que Nintendo peut rajouter dans ses jeux (le Super FX qui n'a pas réellement posé de problème en fait), il existe un problème qu'aucun adaptateur ne résout à ce jour : on ne peut pas jouer à un jeu sur cartouche française sur une console japonaise, si ce dernier est protégé en fréquence. C'est uniquement une raison "politique" qui ne pousse pas les fabricants d'adaptateurs européens à permettre ce cas précis. Ces derniers vendront évidemment largement plus d'adaptateurs permettant de jouer à des jeux japonais sur console européenne (PAL), que l'inverse. Alors, méfiez-vous si vous possédez une console japonaise ou américaine : une grande majorité de jeux français ne fonctionnent pas sur votre console, quelque soit l'adaptateur utilisé. Je rappelle que je parle ici de jeux protégés. Voici une des raisons qui font couler le marché actuel de l'import.
Il est aujourd'hui en effet bien plus sympa de jouer à un jeu d'aventure traduit en français, de payer deux fois moins cher et de savoir en plus qu'avec un adaptateur, on pourra jouer aux jeux du monde entier. Comment faire ? Il faut s'acheter une Super Nintendo ! Le seul avantage d'une Super Famicom aujourd'hui est de pouvoir jouer en 60 Hz sur l'écran de télé (maigre et seul avantage). On verra comment jouer en 60 Hz sur Super Nintendo le mois prochain. On verra aussi ce que veut dire "60 Hz ou 50 Hz".

•

Quel adaptateur choisir, donc ?

En ce qui concerne la Super Nintendo, inutile de dresser des tableaux comparatifs de douze kilomètres de long pour savoir si Secret of Mana version US fonctionne avec l'AD29, ou si Nigel Mansel marche avec le Fire. Si vous avez bien lu le dossier, vous aurez compris que pour passer la protection du pays ET la protection en fréquence, il faut posséder les derniers adaptateurs sortis. L'AD29 recule donc, mais vous pouvez toujours le trouver pour 99 francs. Le "50-60 Hz" de Fire (149 francs) me paraît être le meilleur produit du moment rapport qualité-prix. Pour être vraiment sûr de tout passer sur votre console française, procurez-vous l'Universal Adaptor Expert Version (199 francs) ou encore l'Action Replay 2 (399 francs). Ce dernier adaptateur est le même que celui d'avant, mais propose toutes les possibilités de l'Action Replay dans une version customisée assez géniale, il faut bien le dire. On reparle de l'Action Replay le mois prochain, dans le deuxième épisode de cette grande saga des adaptateurs. Je rappelle aux possesseurs de Super Famicom que tous les adaptateurs précédemment cités ne permettent pas aux jeux français protégés en fréquence de tourner sur leur console, voilà qui est dit.

Action Replay II en action.

LE COURRIER DE DocpaD

e réponds à toutes vos questions là, ici, juste en dessous. Alors, ne vous gênez pas pour poser des questions embarrassantes, techniques et philosophiques. Ce mois-ci, j'ai sélectionné deux questions qui représentent bien votre état d'esprit du moment. Allons-y !

La première lettre qui inaugure cette rubrique nous vient de Sébastien Saiag (Asnières) ; il a l'air très inquiet pour son porte-monnaie :

"Salut à tous (et à toi maître Olivier),
Je passerai sur tous les compliments habituels pour venir droit au but :
la Megadrive 32, c'est bien, mais si la compatibilité avec la Saturn n'est pas assurée, à quoi ça rime ?
La console ne va avoir qu'une durée très faible, car la Saturn va très vite la remplacer. Cela est peut-être une manœuvre pour contrer les ventes de Jaguar, mais Sega se fiche un peu de nous, pauvres joueurs qui allons débourser 1 390 francs (somme acceptable pour une 32 bits, il est vrai). De plus, la compatibilité ne pourra être assurée, vu que la Saturn n'aura pas de port cartouche. S'il te plaît, éclaire-moi !"

- "Attends, j'allume la lumière, voilà ! Bon, je sens comme une certaine amertume quant au poids de ton porte-monnaie dans les mois à venir. Tu as raison de lancer ce pavé dans la mare, même si les éclaboussures ne risquent pas d'atteindre grand monde. C'est pour cela que je publie ta lettre. Après les épisodes Sonic 3 et Virtua Racing, des jeux sublimes mais beaucoup trop chers d'après moi, on peut se faire du souci, il est vrai, de la part de Sega. Ce qu'il faut se dire, c'est que nous n'y pouvons pas grand chose et que le meilleur moyen est de profiter au maximum de ce que l'on achète, sans trop penser à ce qui arrive ensuite. Une précision à propos de l'incompatibilité Megadrive 32 – Saturn : la raison n'est pas l'absence de port cartouche dans la Saturn (si tu regardes la photo de la Saturn en début de rubrique, tu en verras un), mais plutôt le fait que les ingénieurs Sega ont conçu ce petit artifice qu'est la Megadrive 32 à la va-vite, alors que la Saturn était déjà conçue. Mais il ne faut pas désespérer : cette incompatibilité n'est pas réellement encore démontrée. Je vous tiendrai au courant."

On continue avec une lettre de Grégory Heyen, qui nous écrit de Saint-Vaast en Belgique pour nous faire part de son grand étonnement quant à un sujet très très chaud. Mais lisez plutôt :

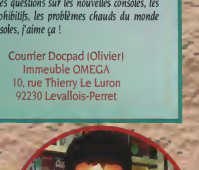
"Salut Docpad,
J'ai reçu une documentation en sortant du Games de Bruxelles, sur un accessoire appelé le "Super Pro Fighter Q+", un appareil ayant la capacité de recopier des cassettes Super Nintendo sur disquette au format DOS. Je suis intéressé, mais j'aimerais avoir votre avis : est-ce bien un produit Nintendo ? Est-ce intéressant ? Qu'en pensez-vous ? D'avance, je vous remercie."

- "Super question ! Ça commence fort, dites-moi ! Vous en avez d'autres, là, qui traînent ? Je vous avais demandé de me poser des questions "cons", mais je ne m'attendais pas à en recevoir des gratinées comme celle-là. Mais bon, Docpad ne recule jamais devant les questions difficiles. Attendez, je vais chercher mon pôte Eprom, il saura sans doute vous répondre, il est chasseur de prime free-lance chez Nintendo... Pour redevenir sérieux (car le problème que tu soulèves bien innocemment est sérieux), tu dois savoir que ce qu'on t'a proposé est tout sauf un produit agréé Nintendo, loin de là. C'est même carrément interdit. À la limite, tu peux en posséder un chez toi, mais il te faudra l'accrocher au mur et l'encadrer car tout autre usage entraînera des copies de jeux en cartouches (et non en cassettes s'il te plaît !) sur disquettes, copies illicites si tu ne fournis pas l'original en cas de contrôle. Mais pas de panique les enfants, Docpad va partir enquêter et vous prépare un petit dossier qui sent le souffre. J'en profite pour lancer un appel à témoin général : tous ceux d'entre vous qui ont chez eux des publicités, qui connaissent des gens qui trafiquent ou même qui vendent (argghh !), qui ont déjà vu ou utilisé un copieur sur console, écrivez-moi pour témoigner. Je vais pour ma part chercher du côté des victimes (Nintendo et Sega), et on mettra tout ça sur la table pour faire le point sur cet épineux problème."
Super les gars, continuez à m'écrire et à me poser des questions sur les nouvelles consoles, les prix prohibitifs, les problèmes chauds du monde des consoles, j'aime ça !

Courrier Docpad (Olivier)
Immeuble OMEGA
10, rue Thierry Le Luron
92230 Levallois-Perret

LE MOIS PROCHAIN

Dans la rubrique Docpad du mois prochain, vous trouverez la suite du dossier adaptateurs appelée "La Folle histoire des adaptateurs, épisode 2". Je vous y présenterai la saga des adaptateurs Megadrive, Eprom reviendra et vous expliquera tout sur le 50 et le 60 Hz (preuves à l'appui) et vous racontera ce que RAM veut dire. Pour vous achever, vous aurez le droit aussi à une fiche technique détaillée qui vous expliquera comment switcher vos consoles Megadrive et Super Nintendo, histoire de jouer en 60 Hz et de déjouer tous les pièges des protections. Je répondrai aussi à votre courrier avec bonne humeur, car vous écrivez vraiment des bêtises qui me remplissent de joie ; merci Docpad aime les questions "cons" !



CONCOURS PHOTOS QUI TUENT

Bonjour les rois des photos qui tuent ! J'ai lancé le mois dernier un appel à tous les photographes en herbe qui aiment les jeux vidéos. Le but est de trouver une idée de photo délire ayant un rapport avec Joypad et les jeux vidéo. Vous pouvez vous prendre en photo en train de sauter en parachute et de lire Joypad, c'est facile à réaliser et vous pourrez gagner des cadeaux fabuleux. En attendant, voici les gagnants du mois.

LA GAGNANTE DU CONCOURS A 18 MOIS

C'est Jennyfer Cadillon (Talence) que vous pouvez admirer en pleine action. Quand elle ne fait pas du tricycle, elle s'entraîne sur Super Nintendo. Selon son père (qui gagne une cartouche d'Equinox sur Super Nintendo, soit dit en passant), elle serait sur le point de terminer Secret of Mana. Prenez-en de la graine, bande de little players que vous êtes tous

LES AVENTURES DE LA GAME BOY AU PAYS DES HAMBURGER

Alors là, bravo ! Vincent Santil (Paris) a fait très fort : il a pu percer le secret des hamburgers à la Game Boy. Voici donc en trois clichés la recette (vieille de trente ans) du Game Boy Burger. Mais ce fidèle lecteur de Joypad ne s'est pas arrêté là : le mois prochain, grâce à lui, vous découvrirez comment faire frire une Game Boy (exclu !). En attendant, Vincent gagne une cartouche Megadrive de son choix et vous, vous pouvez commencer à trouver des idées pour notre bonne vieille Game Boy. Ses aventures ne font que commencer...

CES GENS QUI LISENT JOYPAD

Cette photo nous a bien fait rire, surtout pour son côté inattendu : visez un peu la tête des lecteurs de Joypad ! Voilà des passionnés en pleine action, je vous le dis ! Malheureusement (pour lui), l'auteur de cette photo ne nous a pas donné son adresse. Un conseil : mettez votre nom et votre adresse quand vous m'envoyez une photo.

UN CONCOURS DANS LE CONCOURS

Encore une photo (anonyme) que je passe pour vous lancer un défi : outre les photos délires, essayez de prendre en photo votre écran de télé et envoyez-moi des photos de jeux en pause à des moments exceptionnels ou délirants. Cet exemple de World Heroes sur Néo Géo nous fait découvrir un coup très difficile à réaliser, puisqu'il est parfaitement symétrique.

Vous voulez passer dans JOYPAD et gagner des cartouches de jeux ? Facile, voici l'adresse :
JOYPAD, Immeuble Omega
Concours photos qui tuent (Olivier)
10, rue Thierry Le Luron
92300 Levallois-Perret

COURRIER JOYPAD

La réponse est dans les astres

Comment être sûr de la réponse ? En voilà une question qu'elle est bonne. Très facile, il suffit de consulter les astres. Pour les détails, je ne peux pas tout vous dire, mais notre gourou (roulez le "r" s'il vous plaît !) Elisabeth Tessier vous expliquera ça mieux que moi. Il n'y a pas de mystère, tout est écrit là-haut (sur la montagneuuuu !). Par exemple, saviez-vous que les natifs du signe du taureau ont tendance à préférer l'info toute fraîche ? Olivier en est la preuve vivante. Lui qui aime l'info, il aimerait certainement cette lettre signée Big que je vous dévoile dans la seconde.

Salut tout le monde !

Salute amico !

J'aurais quelques questions à vous poser.
Ça arrive à tout le monde, mais les astres sont là et nous éclairent de leur infinie sagesse.

1) Je voudrais savoir quelles sont les études à suivre pour devenir testeur de jeux vidéo comme Trazom (du signe du lion), T.S.R. (idem)Olivier (lui, il est taureau), Tonton Steph (Steph est un beau spécimen de bélier à poils longs) et Robby (qui est né sous le soleil de juillet dans la peau d'un cancer)?
A vrai dire, il n'existe pas de diplôme consacré aux jeux vidéo... Pourtant, le mieux reste d'avoir fait un maximum d'études. Par exemple, les natifs du signe du taureau comme Olivier aiment les diplômes et vont au moins jusqu'à la maîtrise. Mais ça ne veut rien dire. L'important, c'est : a) de connaître le sujet à fond, b) il est préférable de savoir écrire correctement. Pas la peine de s'appeler Proust, Balzac et encore moins Françoise Sagan. Si notre correctrice nationale (alias la belle et tendre Simone, seul capricorne de la rédaction) doit reprendre chaque mot écrit, on ne s'en sort plus. Si tu réunis ces deux compétences, tu pourras un jour prochain devenir toi aussi testeur de jeux vidéo.

2) Atari avait annoncé sa console Jaguar pour le début du mois de mars. On est en mai et elle n'est toujours pas là. Qu'est-ce qu'ils font ?
On se le demande. Le responsable de feu Atari France a déclaré que les consoles seraient disponibles "d'ici la fin de l'année". Ne te fâche pas, après tout, ça ne fera qu'un an de retard si la console sort en décembre. C'était écrit dans les astres... Elisabeth le savait. Gloire à notre gourou !

3) Est-ce qu'il vaut mieux que j'attende la Saturn, la Jaguar ou bien l'Enterprise. D'ailleurs, quand sortira cette dernière ? En 95 ?
Stop ! Pouce ! On arrête ! On coupe ! Avant de répondre à la question, il faut que l'on mette les choses au point. Le mois dernier, pour notre numéro d'avril, nous vous présentions la superbe Enterprise de Sharp. Oh, la belle machine ! Oh, le beau poisson d'avril ! Sharp n'envisage pas du tout de sortir une console. Encore moins une 128 bits. Et oui, il s'agissait d'une blague, d'un calembour, une farce, un gag, une "ah ! ah! hahaha (rouliu (rouliu !". Par conséquent, vous pouvez arrêter de nous téléphoner et de nous écrire pour nous demander quand sortira l'Enterprise. Si Sharp envisage de faire une console, c'est plus secret, dans si jamais les gens de Sharp lisent ces lignes, qu'ils sachent qu'on aimerait bien être mis au courant.

Tu ne serais pas du signe du verseau par hasard ? Non, je demande ça comme ça. Quoi qu'il en soit, 94 est une année de transition, il est préférable d'attendre l'arrivée de la Jaguar et de la Saturn avant de s'acheter quoi que ce soit. Doom (le hit d'ID Software) sur Jaguar, pourrait bien faire un carton, mais on ne sait pas encore ce que nous réserve la Saturn. Bref, les astres, et en particulier Jupiter, te conseillent de faire des économies.
Vénus entrant dans le champ des astres, il nous faut maintenant répondre aux deux questions de... Soccer Heroes (t'es de quel signe ?).

Bonjour à tous ! Salut !

Si je vous écris, c'est tout simplement que je voudrais vous poser deux questions très importantes à mes yeux :

1) Aura-t-on la chance de découvrir sur Megadrive, d'ici 1995 au moins, un jeu tel que "Guy Roux Manager" (pour pas gâcher ou pour jouer ?), c'est-à-dire un jeu où l'on pourra manager ses équipes de foot préférées ? Sinon, y aura-t-il d'autres consoles qui proposeront ce type de jeu ?
Du côté de chez Sega, rien en vue. Par contre, tu peux découvrir dans ce numéro le Kevin Keegan's Player Manager de la Super Nintendo. Si tu es du signe du cancer comme Robby, du sinon, tu ne pourras qu'apprécier. Les deux compères ont en effet passé plusieurs nuits d'affilée dessus. Pour le détail, je te renvoie au test.

2) Deuzio, pour avoir le Mega CD, dois-je vendre mon ancienne console Megadrive 1 et racheter une Megadrive 2 ?
Pas du tout. Thierry ! Le Mega CD fonctionne aussi bien avec la Megadrive 1 qu'avec la Megadrive 2. Le seul problème, c'est le côté esthétique auquel les autres ne peuvent absolument rien. Une Mega CD française avec une Megadrive 1, c'est aussi beau qu'un hamburger baigné dans de la purée aux épinards.

C'est inspiré par la pleine lune, que je vais répondre à la courte lettre de Nicolas nuné que je soupçonne d'être du signe du bélier.

Salut Joypad ! Salut Joi !

Je suis un fidèle abonné (ça c'est bien !) de Joypad et j'ai quelques questions à te poser :

1) Les cartouches Megadrive et les CD du Mega CD seront-ils compatibles avec la Saturn ?
C'est un peu tôt pour se prononcer, la Saturn n'arrivant qu'en 95, mais on peut déjà dire la

réponse lorsqu'on connaît Sega. La Saturn pourrait certainement être compatible avec les précédentes machines, mais qui est Sega dit qu'on pourrait faire un petit adaptateur afin de se faire un peu d'argent. Un petit peu comme pour le Master System et la Megadrive. Ça ne se dit rien le Master System Converter (I ou II) ? Pour le moment, seul Alert a annoncé que les jeux Jaguar américains seraient parfaitement compatibles avec les consoles euro-japonaises et vice versa. Pour une fois qu'on peut dire bravo à Alert...

2) L'adaptateur 32 bits qui transformera la Megadrive en Megadrive 32 sera-t-il compatible avec le Multi Mega dont la sortie est prévue pour juin ?
Le Multi Mega pourrait même sortir en mai si tout se passe bien. Effectivement, le Mega 32 (connu en aspellis ce nouvel adaptateur) sera parfaitement compatible avec le Multi Mega. Sega l'a annoncé officiellement. Alors, à moins que Sega ne se dise entre-temps que ça ne serait pas bête de faire un petit adaptateur histoire de... On peut se dire qu'il n'y a pas de problème.

Salut ! Hello Gars !

Votre magazine est génial (merci, merci !), notamment le n°30 : superbe !!! J'ai une tonne de questions à vous poser. Je suis fan de RPG (Role Playing Game ou jeux de rôle). J'ai fini Landstalker, Shining Force 1 et 2 et je désire savoir quels sont les jeux de ce type sur Mega CD.

1) Record of Loddos War sur Mega CD : mythe ou réalité ?
Réalité, mais pas pour tout de suite. Donc réalité virtuelle. Il est en préfiction le bougre (dans les astres bien sûr), mais il n'est même pas attendu au pays du soleil levant.

2) Lunar, Might and Magic III, Eye of Beholder I sur Mega CD sont-ils disponibles ? En anglais ? En français ?
Lunar est d'ores et déjà dispo pour Sega CD dans une version en anglais. Greg, du signe du poisson, prépare en ce moment même le test pour le prochain numéro. Quant aux autres, Might and Magic et Eye of The Beholder, on en parle depuis longtemps, et les versions US ne devraient plus tarder.

3) Ces jeux pour Mega CD sont-ils terminés et disponibles : Jurassic Park (c'est pour très bientôt), Yunemi Mansion (testé dans le présent numéro Joypad), Out of This World (pour très bientôt aussi), Mad Dog Mac Cree (disponible en import) et Who Shots Johnny Rock (bien, non pas encore).

4) Ultime question : où puis-je me procurer des jeux d'aventures en japonais ou en anglais sur Mega CD ? Je n'arrive pas à en trouver où j'habite.
Comme tu n'habites pas trop loin de Paris, profites-en pour téléphoner aux nombreuses boutiques d'import. Pour les Sega CD, Ultima ne se débrouille pas trop mal. Et puis, si tu dis que tu viens de la part de Joypad, ils devraient être encore plus sympa avec toi.

La voie lactée est pleine de surprises. Vous y avez rencontré Olivier Lopez d'un signe inconnu, mais certainement très sympa(nt) vu l'état de sa lettre.

JOY !

Je vous écris (visiblement) pour vous faire part de mon inquiétude. Alors, sur ce, je m'en remets à votre science pour me renseigner.
C'est à propos des adaptations de certains jeux ou bien de la modification de certains jeux d'import. Certaines rumeurs disent que Samurai Shodown était sorti en cartouche US ou française et que tous les cris trop "hards", trop violents ainsi que le sang que l'on pouvait voir dans ce merveilleux jeu, avaient disparu. Je voudrais savoir si c'est vrai parce que si c'est la vérité, je vais de ce pas trucider les responsables de cet acte immonde à coups de Katana (tu ne serais pas du signe du scorpion, dis ?). À ce qu'il paraît, il existe deux types de Néo Géo. Alors je voudrais savoir si, comme pour la Super Nintendo, il y a des pertes de vitesse du type 50-60 MHz.
Alors voilà, j'espère que mes questions étaient simples.

C'est tout à fait vrai. Allez, range ce long katana ! Dans la version japonaise de Samourai Shodown, il y a du sang. Pour les cons, je ne crois pas qu'il y ait de véritables différences. Pour retrouver le sang de Samourai Shodown, il faut posséder le jeu en version japonaise ainsi que la console japonaise. Bref, il faut se lever tôt. Pour ce qui est de la vitesse, après avoir essayé les deux types de consoles, je peux te dire que la différence, si elle existe, n'est pas visible. Maintenant, j'espère que les "responsables de cet acte immonde" liront leur horoscope avant de sortir, parce que sinon...

Voilà, on se retrouve le mois prochain là-bas, c'est dit, et puis de toute façon, c'est écrit là-haut, alors...

T.S.R.

Eh, les gars, JOYPAD change d'adresse. Il fallait suivre l'horoscope. Notre gourou Elisabeth l'avait dit. Alors, pour tout votre courrier et aussi pour la bataille d'Envelop-Pad, écrivez-nous désormais à l'adresse suivante :

JOYPAD
Immeuble Omega
10, avenue Thierry le Luron
92300 Levallois Perret

PETITES ANNONCES

DIVERS

Achat

Département 92
Achète cartes Jamma bas prix ou échange Wonder contre autres jeux. Contacter Cédric au 47 99 77 96

Contact

Département 2
Le Fanzine KONICHIWA vous propose 48 pages : abonnement à 6 n° pour 38,40 Frs par chèque au nom de Pascal Aubril, Club KONICHIWA Cabriol 12120 Mejlac.

Vente

Département 91
Vends cables pour relier consoles sur moniteur Amstrad, Amiga, Atari prix 100 Frs. Tel au 69 89 28 98.

NEC

Achat

Département 30
Recherche jeux NEC City Hunter, Formation Soccer, Devil Crush... Demander Frédéric au 66 35 19 50.

Département 62
Achète Formation Soccer sur NEC Coregrafx 150 à 200 Frs. Contacter David au 21 56 90 49 après 18 h.

Contact

Département 4
Echangé, vends, achète jeux NEC : cherche tous contacts. Vends PCKid III, FMT... cherche arcade card Duo seul ou avec Art of Fighting. Tel le soir au 92 64 27 33.

Département 18
Echange, vends nbx jeux sur NEC cartes et CD. Vends Supergrafx + 1 jeu (au choix) : 500 Frs port compris. Tel à Mickaël au 48 20 24 94 tous les jours après 19 h 30.

Département 60
Echange Super Nintendo + 2 jeux + 2 pads + ADG contre DUO ou vends SNIN Tel au 44 60 39 99 après 18 h.

Département 74
Echange, vends, achète jeux card, CD (Aerobiaster, Gunhed, Got, Twinbee et autre), envoyez vos listes à Jean-Marie Maitre, 191 Rue Cherinaz, 74460 Marnaz. Tel au 50 98 57 72.

Vente

Département 13
Vends jeux NEC ou échange contre jeux NEC ou 3DO. Tel au 42 23 09 11.

Département 75
Vends CD et Card NEC. Contacter Azouz au 42 27 59 74.

Département 77
Vends cartes et CD NEC news et Collectors : Ranma 1,2,3,, Magical Chase, Neutopia 1 et 2, Legendary Axe (70 titres). Tel au 64 23 82 14 après 18 h 30 et demander Cédric.

Département 92
Vends Supergrafx avec 3 jeux (PCKid 2, 1941, Cyber, Core) : 790 Frs. Tel au 47 24 03 95.

Département 94
Vends jeux NEC : Gradius, WC Tennis, Thunderblade, Robokid, Operation Wolf, jeux en CD : Pang, Wonderboy 3, Kick Boxing, Davis Cup, R-Type etc... Frédéric au 43 28 52 48.

Département 95
Vends NEC Coregrafx + Pro 1 : 200 Frs, vends Final Fight M. T. 150 Frs, Adventure Island 150 Frs, Shinobi 100 Frs et Power Drift 100 Frs. David au 34 69 55 43.

Département 95
Vends Supergrafx + 1 jeu : 500 Frs, vends jeux (Darius plus, Gouls'n Ghosts, F1 Raze...) : 200 à 250 Frs à débattre. Contacter Clotilde au 39 97 73 39.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 29
Achète jeux Néo Géo entre 200-300 Frs (Ninja Combat, Cyberlip, M. Lord, Blues Journey) ou Samurai/Fatal Special : 700 Frs, View Point : 600 Frs. Appeler Olivier au 98 85 38 34.

Département 93
Achète jeux Néo Géo : Ninja Combat, Soccer Brawl, Joy Kid de 200 à 300 Frs maxi, Sidekick 600 Frs, FF1 300 Frs, Fatal Fury Spécial 900 Frs. Tel au 43 08 29 64.

Département 95
Achète Samurai/ Shodown à prix intéressant. Contacter Cédric au 39 61 26 88, vente de Burning Fight à 450 Frs.

Contact

Département 62
Echange, vends jeux Néo Géo et SFC possède : Sengoku 2 : AOF, SFII' Turbo, Tortues Fighters (350-300 Frs), MK (250 Frs), Aladdin (250 Frs), RBII (150 Frs), Jimmy (200 Frs). Tel à Simon au 21 56 38 52.

Département 77
Echange 3 jeux SNES contre jeux Néo Géo et achète jeux Néo Géo pas trop chers. Tel au 60 67 46 20 après 18 h.

Vente

Département 1
Vends Super Sidekick sur Néo Géo 750 Frs, Burning Fight 350 Frs, Zelda 3 : 200 Frs, autres jeux de 150 à 250 Frs. Contacter Mathias ou Aurélien au 78 06 44 07.

Département 13
Vends Néo-Géo, 10 jeux (Sengoku 2, Robot Army) 3000 Frs. Contacter Aubin Jean-Michel Cité Les Raumettes III H1 13700 Marignane ou tel au 42 09 00 44.

Département 13
Vends 3 Count Bout 800 Frs ou échange contre jeux récents. Contacter Joël au 91 06 61 93 après 18 h.

Département 14
Vends Néo Géo + 3 pads + 4 jeux (FFII, S. Sidekick, Mutation Nation, Baseball Star) : 4500 Frs à débattre. Tel au 31 24 41 54 et demander Denis.

Département 16
Vends World Heroes 2 : 750 Frs et Eight Man : 400 Frs, échange possible contre jeux Néo Géo et MD. Contacter David au 45 68 24 83.

Département 22
Vends Art of Fighting 2 : 1300 Frs sur Néo Géo. Tel au 96 30 04 60.

Département 25
Vends Art of Fighting, 3 Count Bout : 500 Frs pièce port compris. Contacter Jean-Michel au 81 80 79 90.

Département 32
Vends Néo Géo + 2 pads + 3 jeux : Alpha 2, F. Fight, M. Lord : 3200 Frs, vente séparée possible, vends aussi M. Nation, Trash Rally. Contacter Nicolas au 62 09 20 51.

Département 38
Vend Néo Géo + World Heroes 2 + manette : 2000 Frs. Vends jeux Top Players Golf, Foot Ball Frenzy, Baseball 2020, Contact Guillaume au 76 89 72 58.

Département 54
Vends jeux sur Néo Géo : Super Sidekick : 700 Frs, 3 Count Bout : 700 Frs, Magician Lord : 250 Frs, Baseball Stars 2 : 600 Frs, Top Player's Golf : 200 Frs, Vends également Super Nintendo et MD . Contacter Guillaume au 83 64 40 33.

Département 57
Vends Néo Géo + 2 manettes + Art of Fighting : 2000 Frs. Tel à Patrick au 87 04 05 92.

Département 57
Vends sur Néo Géo : Spin Master 950 Frs ou échange contre Top Hunter, Art of Fighting 2 ou Fatal Fury Special. Tel au 87 24 15 60.

Département 59
Vends, achète, échange jeux MD, MCD, NEC Jamma (recherche Shadow Dancer). Tel après 18 h 30 au 27 81 68 71.

Département 59
Vends Néo Géo + 2 manettes + Blue's Journey + Art of Fighting + Fatal Fury : 2 890 Frs, vends Combo Av, Jamma à débattre. Demander Lionel au 20 84 15 63 après 19 h.

Département 67
Vends Néo Géo complète tbe et 9 jeux : Fatal Fury Special, View Point, Samurai Shodown... le tout 5000 Frs. Tel au 88 34 58 33 possibilité de vente séparée.

Département 67
Vends Art of Fighting sur Néo Géo à 800 Frs, Action Replay Pro 2 à 300 Frs. Tel au 88 76 63 81 Jean-Marc.

Département 67
Vends Burning Fight : 390 Frs ou échange contre jeux autres consoles. Michel au 88 26 64 97.

Département 69
Vends pour Néo Géo : Art of Fighting 1 : 650 Frs, World Heroes 2 : 700 Frs, Blue Journey : 270 Frs uniquement sur Lyon et région. Tel au 72 16 08 51.

Département 69
Vends pour Néo Géo : Art of Fighting 650 Frs, World Heroes 2 700 Frs, Blues Journey 270 Frs uniquement sur Lyon et région. Tel au 72 16 08 51.

Département 72
Vends jeux Néo Géo et Supergrafx entre 600 et 900 Frs (Néo) et 200 Frs (Supergrafx). Gallo Gérard 6 Rue Bossuet Le Mans ou tel au 43 86 38 14.

Département 74
Vends Néo Géo + S. Shodown + M. Lord + 1 pad : 2700 Frs. Contacter Fabien après 17 h au 50 36 53 66.

Département 75
Vends Néo Géo + 1 pad + MCard + 3 jeux (Samurai Shodown, Super Side Kicks, Crossed Swords) : 3500 Frs. Contacter Lim au 45 86 84 08 le week-end.

Département 77
Vends Lynx + 3 jeux + une grosse sacoche + adaptateur + cable relaint une autre Lynx pour jouer à 2 joueurs : 800 Frs. Tel au 60 66 03 91 après 18 h à Simon.

Département 77
Vends Samurai Shodown : 900 Frs, ou échange Samurai Shodown 900 Frs ou échange Samurai plus argent contre Art of Fighting 2. Contacter Jean-Paul au 64 09 23 60.

Département 78
Vends Néo Géo + 1 jeu : 1600 Frs, jeux (Alpha Mission 2, Football, Frenzy 2020, Baseball, Bruning Fight) : 360 à 450 Frs pièce tous en tbe. Tel au 34 80 97 63.

Département 78
Vends jeux Lynx surtout de reflexion : 100 Frs, possibilité échange. Tel à Philippe au 30 55 29 14.

Département 91
Vends sur Néo Géo : Spin Master 900 Frs et Fatal Special 950 Frs ou échange contre Art of Fighting 2 ou Top Players. Contacter Antoine après 18 h au 60 10 69 84.

Département 92
Vends World Heroes 2 : 700 Frs et Soccer Brawl (sans boîte) 500 Frs ou échange. Tel au 47 31 59 83 et demander David.

Département 92
Vends Néo Géo, manettes, WH II, View Point, Side Kick, Trash Rally, Cyberlip en tbe : 4000 Frs ou échange jeux. Tel à Bruno au 47 73 65 14

Département 93
Vends Néo Géo + Sam. Shodown + 2 manettes + Memmory Card (tbe encore sous garantie 1 an) + joypad. Contacter Nicolas au 43 02 64 56 à partir de 18 h

Département 94
Vends World Heroes 2 : 750 Frs, Trash Rally : 500 Frs, vends nbx jeux NEC en CD Pang, R-type, Wonderboy 3, Davis Cup, Shadow of the Beast : 150 Frs pièce. Frédéric au 43 28 52 48.

Département 94
Vends World Heroes 2 : 750 Frs, vends cartes Jamma, vends jeux NEC : Gradius, Thunderblade, QC Tennis, Robokid, Operation Wolf : 150 Frs pièce, vends 12 jeux Sega MG : 900 Frs. Frédéric au 43 28 52 48.

Département 94
Vends W. Heroes II : 750 Frs, Trash Rally : 500 Frs, vends cartes Jamma : Seibu Cup Soccer, Football Champ., Nemo : 1000 Frs pièce, Sunset Riders : 1600 Frs. Frédéric au 43 28 52 48.

Département 95
Vends Néo Géo + 2 manettes + Magician Lord + Art of Fighting + Super Sidekick, le tout 3500 Frs, valeur réelle 6065 Frs. Contacter Amaud de 17 à 19 h au 30 31 27 05.

NINTENDO

Achat

Département 13
Achète, vends sur SNIN à moitié prix. Contacter Thierry au 91 02 48 28.

Département 13
Achète DBZIII, Fatal Fury 2, NBA Jam, Rushing Beat 3, J. League etc... et vends jeux DBZII, SFII Turbo, Art of Fighting à prix intéressant. Thierry au 91 02 48 28.

Département 38
Achète Sonic Blastman sur Super Nintendo à moins de 200 Frs ou échange contre Mario et ou Krusty's super fun House. Demander Jeremy au 74 80 15 50.

Département 47
Achète Super Nintendo + 2 manettes ou 1 + 2 ou 3 jeux à 700 Frs, Vends MD + 7 jeux + 1 manette : 1100 Frs tbe prix à débattre au 53 79 01 57 et demander Véronique.

Département 75
Achète nouveautés sur SN et SNES : Young Merlin, Equinox, et autres. Vends ou échange jeux sur MD. Tel à Sam au 43 68 02 04.

Département 78
Achète NBA Jam pour Super Nintendo ou échange contre SFII Turbo. Contacter Mathieu au 30 64 45 84

Département 92
Achète Chessmaster (GB) 100 Frs, et Actraiser (SN FRA) : 150 Frs. Ecrire à Mme Bartilon au 104 Rue du Menil 92600 Asnières (réponse assurée mais seulement 92 et 75).

Département 93
Achète NBA Jam à 350 Frs, appeler Nicolas Jordan au 48 33 68 29 entre 18 et 21 h 30.

Département 94
Achète sur Game Boy : Super Mario Land I avec Boîte et notice à 100 Frs. Tel au 45 94 60 38.

Contact

Département 2
Echange Fatal Fury II contre Dragon Ball Z III. Contacter Rudy après 17 h au 23 67 04 04.

Département 13
Echange sur SNIN 3 jeux : Flashback, DBZ, SFII Turbo contre DBZ 3 + adaptateur ou contre Saint Seiyer "Les Chevaliers du Zodiaque" version Jap ou US. Tel au 90 58 16 24.

Département 25
Echange Jurassic Park sur SNIN contre Super Star Wars ou Action Replay. Tel au 81 39 21 45.

Département 39
Echange jeux SNES : SMB4, Tortue 4, Contra 3, Super Star Wars, SFII, Super Aleste. Cherche Skyblazer, Rock'n Roll Racing, Dragon Ball Z.3. Contacter Franck au 84 42 47 76.

Département 42
Echange sur SNIN : Mortal Kombat, Final Fight 2 (JAP) et Dragon's Lair contre autres jeux. Tel au 77 37 00 67 demander Pascal après 18 h.

Département 53
Echange Super NES US + 1 manette + 5 jeux dont Street Fighter II, Final Fight contre MCD Français + 1 jeu ou vends 1600 Frs. Tel au 43 70 22 14.

Département 56
Echange sur SNIN : TMNT tournament Fighters contre Megaman X ou S. Empire Strike Back ou vends 350 Frs (port compris). Demander Frédéric au 97 05 15 41.

Département 59
Echange sur SNIN : Flashback, Young Merlin, Mario All Stars, recherche Equinox, Zombies. Tel après 17 h 30 à Matthieu au 27 25 05 73.

Département 67
Echange sur SNIN (J Bond, PGA Golf, Krusty...) contre Lufia, Madara 2, Mystic Quest etc...). Contacter Mustafa au 88 85 72 12.

Département 67
Echange ou vends sur SN (VF) et sur MD (VF) : Equinox, Flashback, Jurassic Park, Sim City... Landstaker, Haunted contre jeux d'aventure. Tel au 88 47 18 46.

Département 72
Echange Mortal Kombat contre NBA Jam, Equinox, Val d'Isère, Connor's. Tel au 43 95 28 91.

Département 77
Echange (ou achète) sur SNES ou SNIN Drakkhen contre plusieurs hits (DBZ, Bomberman, Seven Saga...). Contacter Yann au 60 02 81 13.

Département 78
Echange Super NES + 11 jeux (DBZ 1 et 2, Starwing, Tiny Toons, SFZ Turbo etc...) contre Néo Géo + jeux et 2 manettes. Contacter Simon au 30 94 32 99.

Département 84
Echange Super Star Wars (FR) servis 10 fois contre Tiny Toons, TMNT4, Castelvania 4, Super Probotector ou 280 Frs. Tel au 90 45 46 83 après 19 h.

Département 85
Echange M. Quest, F. Fight 1 et 2, GN Ghosts (jeux en tbe avec boîte et notice) contre Pop'n T. Bee, S. Blastman, B. Toads et autres. Contacter Christophe au 51 58 84 28.

Département 85
Echange, vends jeux SN ou SFC (Ranma 2, Alien 3. Recherche pad CPSF ou Super Advantage (FR), R. Man X, Mana, Goemon 2, Gaia... Contacter Sylvain en soirée au 51 67 14 92.

Département 85
Echange, vends jeux SN et SFC : Ranma, Pocky et Rocky.. Recherche manette CPSF ou Super Advantage pour 1 jeu et SF2 Turbo. Contacter Sylvain en soirée au 51 67 14 92.

Département 92
Vends ou échange sur Super Nintendo : Mr Nutz, F1 Pole Position, Zelda etc... et aussi sur MD : S. Force, Tiny Toons etc... Demander Jean-Yves au 47 88 29 13

Département 93
Echange nbx jeux sur SNES (Clayfighter, R-Type 3, Bugs Bunny...) Contacter Cédric au 48 94 99 83.

Département 94
Echange Super Nintendo, 2 manettes, 2 Zelda III, Aero the Accross, Fatal Fury 1, Bastard, Kick Off (sans boîte et notice), adaptateur 60 Hz contre une Néo Géo + 1 ou plusieurs jeux de baston (de préférence les 3 Fatal Fury). Tel au 46 86 58 27 après 18 h et demander Tony.

Vente

Département 6
Vends Super NES + 13 jeux (DBZ I et 2, Mr Nutz, Bubsy, Ranma 2) + 3 manettes dont 1 turbo + adaptateur (valeur 7500 Frs) vendue 3500 Frs ou échange contre Néo Géo + 6 jeux. Tel au 94 40 37 54 ou 93 47 76 92.

Département 13
Vends jeux MD : 200 à 300 Frs (Street Fighter 2, etc..., vends jeux MS : 100 Frs, vends jeux SNIN, SNES, SFC : 250 Frs ou 100 Frs l'un, vends jeux GG : 100 Frs, vends jeux GB : 50 Frs l'un. Tel au 42 04 01 41.

Département 13
Vends SNES avec plus de 40 jeux DBZ 3, Equinox, Merlin, NBA Jam, Megaman X...) : 4000 Frs à débattre sur Marseille uniquement. Tel à Jean-Michel au 91 41 47 52 après 19 h.

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS FRANÇAISES ET IMPORT

PAYEZ VOS JEUX NEUFS MOINS CHERS CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

HARD DISCOUNT SHOP

PROMOTION SPÉCIALE HDS :

NBA JAM Super-Nintendo 499 F

NBA JAM Mégadrive 449 F FIFA Football Mégadrive 395 F

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU 93.95.80.40

SUPER-NINTENDO

– TOP 10 –

Equinox	445 F
Dragon Ball Z3	495 F
Sky Blazer	345 F
Megaman X	495 F
Flashback	395 F
Secret of Mana	495 F
Kings of Dragons	495 F
Megaman Soccer	495 F
Wizardry 5	495 F
Aladdin	345 F

Alien 3	325 F
Amazing Tennis	245 F
Bomberman	345 F
Bugs Bunny	495 F
Cantona Football	395 F
Championship Pool	445 F
Choplifter 3	395 F
Clayfighter	445 F
Clay Mates	445 F
F1 Pole Position	395 F
Goal 2	445 F
Lamborghini Challen.	275 F
Legend of Zelda	375 F
L'Empire C. Attack	495 F
Lost Viking	395 F
Lufia	445 F
Mario All Stars	345 F
Mr Nutz	345 F
NBA Showdown	445 F
NHL Hockey 94	445 F
NHL Stanley Cup	395 F
Nigell Mansell	395 F
Ninja Warriors	445 F
Rainbow Bell	395 F
Rock'n Roll Racing	445 F
R Type 3	445 F
Sensible Soccer	395 F
Side Pocket	395 F
Sim City	345 F
Sky Blazer	445 F
Starwing	245 F
Super Mario Kart	385 F
Tecmo NBA Basket.	445 F
The 7 th Saga	495 F
T2 Arcade Game	395 F
Turtles Fighter	445 F
Winter Olympics	445 F
Wolfenstein	445 F
Young Merlin	445 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Addams Family	195 F
Robocop 3	195 F
Rival Turf	195 F
Axelay	195 F
The Simpson's	195 F
UN Squadron	195 F
Super Aleste	195 F
WWF Wrestlemania	195 F
Bob	195 F
Earth Defense	195 F
Spiderman vs X Men	195 F
Streetfighter 2	195 F

INCROYABLE ! *L'AD 29 à* ***45 F*** *pour l'achat d'1 jeu et* ***GRATUIT*** *pour l'achat de 2 jeux*

CONTROL PAD DYNA 1	**75 F**	ACTION REPLAY PRO	**395 F**
ADAPTATEUR AD 29	**79 F**	CABLE D'EXTENSION MANETTE	**39 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	**99 F**		

MEGADRIVE *Française*

– TOP 10 –

Virtua Racing	645 F
Dragon Ball Z	495 F
Sonic 3	495 F
Landstalker	445 F
FIFA Football	395 F
NBA Showdown	395 F
Castelvania	395 F
Formula One	345 F
Flashback	345 F
Eternal Champion	495 F

Addams Family	345 F
Aero the Acrobat	245 F
Aladdin	395 F
Best of Best	395 F
Bulls vs Blazer	245 F
Championship Pool	395 F
Chuck Rock 2	295 F
Columns 3	395 F
Davis Cup Tennis	345 F
Dragon's Revenge	295 F
Dr Robotnik	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
Empire of Steel	145 F
General Chaos	395 F
Golden Axe 2	245 F
Green Dog	195 F
Hyper Dunk	395 F
Jungle Strike	345 F
Jurassic Park	345 F
La Panthère Rose	395 F
Lethal Enforcer	495 F
Megalomania	145 F
NHLPA Hockey 94	395 F
Prince of Persia	395 F
Robocop vs Terminator	395 F
Rocket Knight	345 F
Rolling Thunder 3	245 F
Shadow Run	425 F
Sonic Spinball	395 F
Splatter House 3	295 F
Spiderman vs X Men	195 F
Startrek	445 F
Steet Fighter 2	395 F
Summer Challenge	195 F
T2 Judgement Day	325 F
Tecmo NBA Basket	445 F
Tecmo W. Cup Soccer	295 F
Tiny Toon	345 F
Toe Jam & Earl 2	395 F
Turtles Fighter	395 F
Wimbledon Tennis	345 F
Winter Olympics	395 F
WWF Royal Rumble	395 F
Zombies Ate...	395 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Cosmic Space Head	175 F
Fantastic Dizzy	175 F
Gunship 2000	175 F
Global Gladiator	175 F
Batman Returns	175 F
Indy Last Crusade	175 F
Grand Slam	175 F
Krusty's Fun House	175 F
Strider	175 F
Decapattack	175 F
Lemmings	175 F
Street of Rage	175 F

MEGA KEY 1	**125 F**
MEGA KEY 2	**99 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**
CONTROL PAD PRO 2	**95 F**

N O U V E A U

JEUX CD 32

Alien Breed + Qwak	195 F
Arabian Night	95 F
Chaos Engine	195 F
Dangerous Streets	245 F
Elite 2	225 F
Fury of Furies	195 F
Heimdall 2	245 F
Labyrinthe of Time	195 F
Nick Faldo	195 F
Nigel Mansell	245 F
Overkill et Lunar	195 F
Pinball Fantasies	245 F
Pirates of Gold	195 F
Project X + F17	195 F
Sensible Soccer	145 F
Summer Olympics	145 F
Total Carnage	195 F
Whales Voyage	245 F

JEUX 3DO

Battle Chess	395 F
Crash'n Burn	395 F
Dead Hunt	395 F
Dragon's Lair	395 F
Escap. Monster Manor	395 F
Even More Incredible	395 F
John Madden Foot.	395 F
Lemmings	395 F
Mad Dog Mac Cree	395 F
Mega Race	395 F
Night Trap	395 F
Out of this World	395 F
Peter Pan	395 F
Road Rash	395 F
Sewer Shark	395 F
Space Shuttle	395 F
Stellar 7	395 F
SuperWingCommand	395 F
The Horde	395 F
Total Eclipse	395 F
Twisted	395 F

MEGA CD

After Burner	345 F
Chuck Rock	345 F
Dracula	345 F
Ecco	395 F
F14 Tom Cat Alley	445 F
Final Fight	345 F
Ground Zero Texas	395 F
Hook	345 F
Jurassic Park	445 F
Lethal Enforcer	445 F
Mad Dog Mac Cree	395 F
Mansion Hidden	425 F
Microcosm	345 F
Monkey Island	345 F
Mortal Kombat	345 F
NHLPA 94	395 F
Night Trap	445 F
Powermonger	395 F
Prince of Persia	345 F
Prize Fighter	395 F
Sewer Shark	395 F
Silpheed	395 F
Sonic	395 F
Spiderman Kingpin	345 F
Thunderhawk	395 F
Wonderdog	345 F
WWF Rage in Cage	345 F

ADAPTATEUR CDX PRO **295 F**

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo.
Mégadrive, Game Gear et Master System sont des marques déposées de Sega.

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT DE 10h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

N° CLIENT ..... N° carte bleue : . . .

REGLEMENT :
- ☐ **Chèque Bancaire**
- ☐ **CCP**
- ☐ **Je préfère payer au facteur (+35F)**
- ☐ **Carte-bleue :**

Date d'expiration ___/___
Signature :

TITRES	14 JOYPAD	CONSOLE	PRIX

Les jeux sont expédiés par colissimo

Port-Emballage	+20 F
Total à payer	

Département 13
Vends TMNT 4 (US) : 200 Frs. Contacter Ludovic au 91 93 38 34.

Département 18
Vends jeux SNES : Bubsy, Mario Kart, Mickey, Ultraman, Another World entre 150 et 250 Frs. Tel au 48 70 25 35.

Département 25
Vends sur SFC : Axelay ou échange contre multipad et autres accessoires ; 200 Frs. Contacter Mathieu au 81 50 58 91.

Département 26
vends SNIN + 5 jeux (SFII Turbo...) + adaptateur US : 2000 Frs. Demander Jérémie au 75 53 31 45 le week-end ou au 75 21 22 06 en semaine de 20 à 21 h.

Département 29
Vends GB + 5 jeux (Zelda, Mistic Quest, Bleik of Steel, Super RC Pro Am, Tetris) + le cable 2 joueurs 750 Frs. Demander JB après 17 h 30 au 98 26 08 93.

Département 29
Vends Nintendo 8 bits + 3 jeux : Mario III, Simpsons, Turtles Ninja + 2 manettes le tout 1100 Frs. Tel au 78 59 80 12 après 19 h.

Département 31
Vends GB sous garantie (10 m) + Dr Mario + Batman 2 + Zelda (FR) + Mulliline, le tout en tbe, prix à débattre. Tel au 61 63 44 80 dès le vendredi soir.

Département 36
Vends jeux SNIN : Ranma II, Keng entre 250 et 300 Frs s'adresser à Antoine Romey 8 Avenue de la Forêt 36330 Le Poinçonnet ou au 54 35 19 12.

Département 38
Vends SNIN + 8 jeux + 2 pads + 2 adaptateurs : 1500 Frs. Appeler Georges après 18 h au 76 32 66 27.

Département 38
Vends SNES + Starwing neuve (décembre 93), faire offre au 76 40 16 10 et demander Cyril.

Département 38
Vends SNIN à 550 Frs avec jeux : Alien 3 SFII Frs, SFII Turbo 325 Frs, Starwing 300 Frs, Sim City 300 Frs, Mortal Kombat 315 Frs, SFII 250 Frs, cause parents. Tel au 76 98 65 02 à 18 h.

Département 39
Vends SNES + 2 manettes + SFII + FI Super Driving console et jeux neuf ensemble pour 1000 Frs. Contacter Frédéric au 84 42 24 14 de 19 à 22 h et le week-end de 14 à 22 h.

Département 42
Vends SNIN + 2 pads + AD29 + 11 jeux : Star Wing, Super Star Wars, Super Probotector, Super Mario Kart... valeur 6000 Frs, vendu 2000 Frs, le tout en tbe. Tel au 77 59 11 90.

Département 42
Vends SNIN, 2 pads, AD29, 11 jeux : Super Star Wars, Mario Kart, SFII, Star Fox, Zelda 3... valeur total 600 Frs, vendue 2000 Frs, le tout en tbe. Tel au 77 59 11 90 après 18 h.

Département 44
Vends jeux SNIN : Starfox, Super Mario All Stars... de 150 à 250 Frs. Tel au 40 70 85 04 et demander Sébastien après 18 h.

Département 45
Vends sur SC : SFII, Super Ghoul's and Ghost, Tiny Toons, sur MD : Mortal Kombat, Shadow Dancer, Kid Chameleon, James Pond 2. Tel au 38 45 83 33 toute la semaine.

Département 45
Vends GB + 8 jeux (Zelda, Mortal Kombat, Tiny Toons, Foot International, Dr Franken, THMNT, Hook, Tetris) + loupe + adaptateur : 1050 Frs. Contacter Cédric au 38 80 92 01.

Département 45
Vends GB, loupe, adaptateur, accessoires, sac, 10 jeux (Zelda, Mortal Kombat, Mystic Quest, Tiny Toons) prix : 1200 Frs.Tel au 38 80 92 01 entre 17 et 20 h et demander Cédric.

Département 47
Vends 8 jeux sur SFC, SNES, SNIN entre 50 et 300 Frs (Secret of Mana etc...) 2 jeux sur MD : 1990 Frs et Samurai Shodown 900 Frs. Contacter Adrien après 18 h au 53 93 79 79.

Département 51
Vends Mystic Quest, Zelda GB : 150 Frs on the Ball SN : 250 Frs, échange possible au 26 65 30 71.

Département 54
Vends nbx jeux Game Boy : 75 Frs Jeux de 100 Frs les deux. Vends jeu Master System : 75 Frs. Tel au 83 29 17 74.

Département 54
Vends jeux Super NES : G'N'G, Mortal Kombat, TMHT4, Zelda, Rockman X, Starwing, Alien 3, Starwars, Magic Sword, SFII, Gradius 3 de 150 à 300 Frs l'un. Contacter Pedro au 83 56 25 38.

Département 57
Vends jeux SNES + jeux NES + NES + jeux Game Boy et Game Gear. Prix intéressants. Tel au 87 04 77 12 entre 17 h 30 et 22 h demander Anthony.

Département 57
Vends SNIN + 2 manettes + AD29 : 550 Frs. Vends Mario All Stars (FR) 250 Frs, Mario Kart 220 Frs. Connors 210 Frs. Tel au 87 64 21 08.

Département 59
Vends SNIN, 4 jeux (Zelda 3, Alein 3, Street 2, Mario Kart), Action Replay, 2 manettes : prix à débattre au 20 50 30 45.

Département 59
Vends Super NES + 2 pads + adaptateur universel + 45 jeux (Mortal Kombat, NBA Jam, Dragon Ball Z II, Lethal Enforcements) le tout 4000 Frs, valeur 17000 Frs. Tel au 20 07 10 34.

Département 59
Vends nbx jeux SNES/SFC à prix intéressants. Contacter Benjamin au 28 63 66 36 après 18 h.

Département 59
Vends Super Nintendo US + 4 jeux + garantie, le tout 1200 Frs à débattre, vends aussi jeux SNIN (Mr Nutz, Flashback, etc...). Tel au 20 07 16 37 après 18 h et demander Guillaume.

Département 59
Vends jeux US SNES : Starfox : 250 Frs, Tortues Ninja 4 : 200 Frs, Mortal Kombat (Eur) : 250 Frs. Achète Flashback, NBA Jam entre 200 et 250 Frs. Achète jeux Lynx. Tel à Stef au 20 02 69 16.

Département 59
Vends Super Nintendo + Gameboy + 7 jeux : SFII, Castelvania 4, Magical Quest, Super Aleste, Jimmy Connors, Cool Spot, Mr Nutz : 2700 Frs possibilité d'achat séparé. Xavier au 27 76 62 54.

Département 60
Vends Super NES US, adaptateur Frs, 2 manettes, 3 jeux Cyber Spin, Actraiser 2, Joe and Mac 2, tbe : 1000 Frs. Tel au 44 79 05 90 après 19 h à Franck.

Département 60
Vends jeux SNIN (Aladdin, SFII, SFII Turbo, Star Wars, DBZ, Mario All Stars) entre 150 et 350 Frs (vente en lot possible). Contacter Mathieu au 44 26 25 95.

Département 62
Vends Console Fig & SWC pour 2800 Frs. Tel au 21 75 80 10.

Département 67
Vends Art of Fighting 1 : 800 Frs et l'Action Replay 2 pour SNES : 300 Frs. Tel au 88 76 63 81 à Jean-Marc.

Département 69
Vends jeux NES à des prix super avantageux (de 40 à 100 Frs) : Kick Off, Jack Chang, Simpsons. Contacter Jean-François au 78 35 31 99 après 18 h.

Département 69
Vends ou échange jeux SNIN : Mr Nutz, Mario 4, Castelvania 4 et Super Gouls'N Ghost. Tel Nicolas au 78 36 22 00.

Département 72
Vends SNIN, 2 pads, AD29, 11 jeux : Star Fox, Super Star Wars, Super Mario Kart, Zelda... valeur total 6000 Frs, vendue 2000 Frs, le tout en tbe. Appler Mathieu au 77 59 11 90.

Département 74
Vends SNIN + 4 jeux + 3 manettes : 1500 Frs. Tel au 50 52 33 64 (uniquement dans la région).

Département 75
Vends 3 jeux SNES (Sim City, Earth Light, Mario Paint), manette sans fil, manette Quickcom, souris SFC : 900 Frs ou échange contre DUO R seulement sur Paris au 48 58 07 65.

Département 75
Vends SNIN + 15 jeux (Starwing, HVolley 2, SFII...) état neuf avec boites et notices, le tout cédé pour 3900 Frs, en cadeau Nintendoscope + 4 joypad Turbo. Tel à Christophe au 42 02 20 76.

Département 75
Vends jeux : Starwing US, Axelay JAP, F'zero, Roadrunner US, Zelda 3 de 150 à 250 Frs par jeu, échange possible. Fred au 93 58 71 32 après 20 h.

Département 75
Vends sur SNES Dragon Ball Z 3 : 450 Frs, Secret of Mana : 350 Frs, Actraiser 2 : 350 Frs, F1 Exhaustat 2 : 150 Frs, vends NES + 2 manettes 150 Frs. Fabrice au 42 54 08 94.

Département 75
Vends nouveautés SNES, Famicom V1 V8 1 bas prix : DBZ III, King of Dragon, S. Blastman etc... aussi jeux GB à Partir de 50 Frs ou plus. Michel au 47 76 14 31 (le soir).

Département 75
Vends une cartouche G3 de 150 jeux en une (Terminator 2, DOF 2, NBA 2, **Adventure Island 2, Spiderman 2,** Double Dragon 3 etc...), demander Youcef au 40 37 05 23 à 18 h.

Département 77
Vends sur Game Boy 2 jeux : Double Dragon + Chase H. D. les deux 250 Frs. Tel à Mehdi au 60 23 59 19 à 19 h.

Département 77
Vends SNIN + 4 pads + 15 jeux + adaptateur + nbx mags, le tout tbe (SFII Turbo, S. Wing, NHL 94) vendue 5000 Frs. Tel au 60 02 19 58 après 19 h et demander Maxence.

Département 78
Vends Game Boy bon état + 2 écouteurs + cable liwk : 230 Frs à débattre. Contacter Julien au 39 11 57 46.

Département 78
Vends ou échange jeux SNIN : Super Aleste, Mortal Kombat, Star Wars, F-Zero, Starwing. Contacter Olivier au 30 43 15 79.

Département 78
Vends, échange, achète jeux SNIN : Flashback, Aladdin, Sim City, achète RPG : Lufia, Ys 4, vends, échange jeux SMD : MK, SFII, Tiny Toons, Mick et Mack. Frédéric au 39 50 06 11 de 18 à 20 h.

Département 78
Vends jeux sur SNIN : Populous, Olympics, Lodems F., S. Soccer, Mickey à 150 Frs, Aladdin et Starwars : 200 Frs, vends jeux GB : Hours Mathieu au 34 80 16 61.

Département 84
Vends GB en tbe sous garantie + Zelda 3 : 350 Frs. Demander Christophe au 90 65 75 34 après 18 h.

Département 84
Vends ou échange jeux sur SNIN, SNES, SFC : Tiny Toons, Axelay, TMHT 4, Castelvania 4, Techmo NBA entre 200 et 300 Frs. Demander Marc au 90 83 40 46.

Département 86
Vends SNIN + 7 jeux + 2 joypads + 1 adaptateur : 1300 Frs et MD + 4 jeux + 2 joypads : 1000 Frs. Tel au 49 88 24 64 après 19 h.

Département 88
Vends jeux SNIN (un Squadron, Super Soccer, SFII, Desert Strike, Mickey, Dragon Ball Z 1) environ 300 Frs ou échange. Tel au 29 55 22 50 après 16 h si possible.

Département 91
Vends nbx jeux SNIN : Another World, MAnic Kart, Zelda 3, Castelvania 4, Desert Strike, Mortal Kombat, SFII Turbo, Axelay... Tel au 64 99 63 78 à Vincent.

Département 91
Vends Game Boy : 120 Frs + 9 jeux : 70 Frs (Battletoads, Chessmaster, Tetris, Dynablaster, Turrican...). Contacter Mathias au 64 99 75 02.

Département 91
Vends SNIN + 7 jeux + adaptateur universel + 2 manettes à 1600 Frs. Vends jeux séparément entre 150 et 250 Frs (Bubsy, Cool Troop, DBZ2, etc...). Contacter Denis au 64 99 69 55.

Département 91
Vends sur SNIN/SFC/SNES : Mario All Stars 250 Frs, Super Cooke Pizza 250 Frs, Super Tennis A. 60 Frs, Yoshi Cook. 200 Frs, Final Fight 2 120 Frs, G.'n'Ghost 150 Frs, adaptateur 50 Frs. Tel au 69 28 50 69.

Département 91
Vends : Good Troop, Connors, F1 E. Heal 2, SFII Turbo, Romanto 2, **Wolfenstein, Lagoon, FFantasy 1 & 2,** Lufia, Paladin Quest etc... + jeux MD + Action Replay Pro : 60 83 07 11.

Département 92
Vends SNIN + AD29 + 3 pads + 8 jeux : Alien 3, Starfox, Tiny Toon... tbe, le tout pour 1850 Frs. Tel au 46 38 09 65.

Département 92
Vends sur Super Nintendo : Lamborghini, AM Challenge, à 300 Frs. Roche Philippe au 47 84 75 60 et vends sur MD : Fifa Soccer 300 Frs, Winter Olympic 300 Frs.

Département 92
Vends SNIN, AD29, 2 pads, 8 jeux (Bomberman, Mario all Stars...) 2000 Frs ou échange contre MCD2 + MD2 + 2 pads, faire proposition à David de 17 à 21 h au 47 95 00 36.

Département 92
Vends SNIN + All Stars, pad, Spscope, 6 jeux Spscope, Lost Vikings, SN Pro Pad : 1500 Frs état neuf janvier 1994 avec emballage. Demander Mickaël au 46 30 03 34.

Département 92
Vends SNIN + 7 jeux + 3 manettes tbe : 1700 Frs. Contacter Clément au 47 37 87 25.

Département 93
Vends nbx jeux SNIN, SNES, SFC en tbe à 250 Frs. Vends aussi Megaman X sur SNES à 400 Frs. Demander Stéphane au 46 10 16 05 après 19 h.

Département 93
Vends Super Nintendo tbe + 6 jeux (Mario 4, Spiderman vs X-Men, Super Aleste, Jimmy Connors, SFII, Axelay) + 1 manette, le tout vendu à 1500 Frs. Tel au 45 09 67 81 ou 45 09 96 44 et demander Edouard.

Département 94
Vends SNIN + 2 manettes + 9 jeux dont SFII Turbo, Zelda, Mario Kart etc...) le tout en tbe 2300 Frs ou vends séparément les jeux de 200 à 300 Frs. Tel à Thierry au 48 99 11 83.

Département 94
Vends Street Fighter 2 Turbo 250 Frs, Mario All Stars : 250 Frs ou les 2, 475 Frs en français et garantis, excellent état. Vends Mulilpad 5 j. 175 Frs. Tel après 19 h au 48 76 03 99.

Département 94
Vends Super Nintendo + 2 manettes + adaptateur US/JAP + 8 jeux (SFII, Starwing, Super Probotector, Super Mario Kart...) : 2000 Frs. Tel au 48 81 64 27.

Département 94
Vends jeux SFC, SNES avec boite et notice : Mickey, Mistic Quest et Mario Kart : 200 Frs l'un, Contra 3 et Zelda 3 : 325 Frs. Tel au 46 71 59 42 et demander Geoffroy.

Département 95
Vends Super Nintendo plus 7 jeux dont Sim City, The Lost Viking, Mario Kart, Street Turbo etc... 2500 Frs à débattre. Vladimir au 39 97 26 15.

Département 95
Vends jeux SNIN : Secret of Mana (US) 350 Frs, Mortal Kombat 300 Frs, Equinox 350 Frs, Super Tennis 250 Frs possibilité échange contre NBA Jam uniquement. Tel au 39 90 77 51 et demander Fabrice.

Département 95
Vends SNIN + 12 jeux : 1900 Frs (G62), Mario Kart, DBZ 2, Sim City, Jurassic Park, F1 Pole Position...). Tel au 34 32 10 73.

Département 95
Vends SNES USA + 6 jeux + Superscope : 2500 Frs en excellent état. Tel au 34 66 93 81 après 17 h 30.

SEGA

Achat

Département 53
Achète MD avec ou sans manette de 250 à 300 Frs et vends jeux Mario : Ecco, Flashback, Talespin. Team USA entre 175 et 250 Frs : 43 70 61 48.

Département 59
Achète MDF + MCD2 Français entre 1000 et 1500 Frs. Tel au 20 73 45 39 après 17 h.

Département 75
Achète jeux MD : F1 : Rocket Knight, Aladdin, Zombies, Gunstar Heroes maxi 200 Frs. Achète jeux GG : faire offre et achète console SNIN maxi 350 Frs. Isaac au 40 86 38 04.

Département 78
Achète sur MD Landstalker à 200 Frs maxi (ou échange), échange Olympic Gold vs Jungle Strike ou Chuck Rock II. Tel à Nicolas de 17 h 15 à 20 h 30 au 30 56 01 43.

Département 83
Achète Memory Card 100 Frs, vends Tras Rally 450 Frs. Tel au 94 43 75 04 et vends MD + 5 jeux (Aladdin, Thunder Force IV, Mortal Kombat, Street of Rage).

Département 95
Recherche ancienes lunettes de Sega pour restitution du relief (même en panne). Tel au 39 98 81 90.

Contact

Département 7
Echange sur MD : TMHT, Another World, Street of Rage II... (+ 20) contre Falal Fury, Mortal Kombat, Fila, Sonic 3 ou faire offre. Appeler Benjamin au 75 33 26 04.

Département 7
Echange sur MD : TMHT, Another World, Streets of Rage II... (+ 20) contre Falal Fury, Mortal Kombat, Fila, Sonic 3 ou faire offre. Appeler Benjamin au 75 33 26 04.

Département 45
Echange Game Gear, adaptateur secteur, 12 jeux : Sonic 1 et 2, Mortal Kombat etc... contre MD + Aladdin + 2 manettes. Tel au 38 98 69 39 après 17 h.

Département 53
Echange World of Illusion ou Bubsy sur MD contre NBA Jam ou Road Rash 2 sur MD. Lefèvre Anaïs au 43 68 70 28.

Département 59
Echange MD + 8 jeux de baston : Eternal Champions, SFII, Turtle Fighter, + Action Replay contre 2 jeux au baston sur Méga Drive : World Heroes. Tel au 27 31 36 32.

Département 59
Achète, échange, vends cartouches MD, doc sur simple demande à Consoles Mega Club 21 Rue des Martyrs de la Résistance 59130 Cambersart.

Département 76
Echange jeux MD : Landstalker, Dr Robotnik, Global Gladiators, TMNT, échange jeux SNIN : Spiderman, X-Men, Aladdinsae, Jurassic Park, vends jeux GB. Contacter Mathieu au 35 40 38 65.

Département 91
Echange ou vends jeux MD : Spleiser House 2, Shadow Beast 2, Sword Vermilion, M1 Abrahams Tank, Alien Storm, Art Alive. Echange possible contre jeux NEC. Tel au 60 15 08 45 et demander Frédéric.

Département 92
Echange MD + 3 jeux contre Jaguar ou Ordinateur Amiga. Demander Christophe au 47 50 51 63 après 17 h dans la semaine.

JPF Import

Export Worldwide

Export tous pays

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS
Importateur - Distributeur ATARI

Livraison CHRONOPOST en 24 H

(1) 46.24.33.19

Revendeurs Contactez Nous !

3DO — Distributeur Panasonic 3DO

Version Française - Version NTSC

MAINTENANCE 3DO

Une équipe de techniciens à votre service pour l'entretien et la réparation de vos 3DO.

ACCESSOIRES 3DO

Full Motion Vidéo
Lisez vos Vidéo CD 12cm sur votre 3DO.

Pistolet 3DO
Devenez un veritable tireur d'élite sur votre 3DO.

2ème manette
Jouez à plusieurs sur votre 3DO.

NOUVEAUTE JEUX 3DO

- Sewer Shark
- Sherlock Holmes
- Who Shot Johnny Rock
- Incredible Machine
- Out of this Word
- Fireball
- Ultraman
- Microcosm
- Wacky Races
- Takeru RPG
- Doctor Hauser
- Tetsujin RPG

Special Pack !
Pack Foot : John Madden + Manette
Pack Shoot : Pistolet+(Mad Dog Mac Cree ou Who Shot Johnny Rock ?)

CDX-Sega

Livré avec prise Péritel

NOUVEAU

Livré avec 7 jeux :
Sonic
Ecco The Dolphin
Sega Classics Collection

JAGUAR — Version Française — ATARI

Jeux

Checkered flag 2
Aliens vs Predator
Club Drive
Tempest 2000
Crescent Galaxy
Raiden
Dino dudes
Tiny Toons...

Accessoires

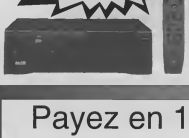
2ème manette
Modem

Version Française

NEW !

Modem pour jouer à distance par téléphone

CDI-Philips III



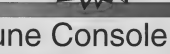
CDI 220 Série 3

Accessoires :
- Joypad
- Full motion vidéo
- Track ball

PC & Compatible

Lecteur CD-ROM PANASONIC 562 B
Double Vitesse *TURBO*

Guide pour un Montage Facile



Payez en 10 fois pour tout achat d'une Console.

Exemple : une console 3DO ver NTSC prix TTC : 3990 FF

Vous payez 10 x 399,00 FF

avec un apport personnel de 341.14 FF. Montant total du crédit : 3648.85 FF.
Coût du Crédit : 341.14 FF. Coût total de l'achat à crédit : 4331.14 FF. TEG : 19.92% Hors assurances facultatives et sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance Crédit et dans la limite du découvert autorisé.

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Commandes Express par Téléphone ou Fax

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Réglement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles

PETITES ANNONCES

Département 93
Echange MD + 2 pads + Aladdin, Sonic, James Pond 2, adaptateur japonais contre Néo Géo + 2 pads + Memory Card + Art of Fighting ou Fatal Fury 2. Demander Charly au 48 50 28 33.

Vente

Département 1
Vends MD, 5 jeux (F1, Team USA, etc) 1500 Frs. Vends GG, 4 jeux, adaptateur secteur (Noël 93) : 1100 Frs. Achète NEC PC Engine, 5 jeux . 500 Frs maxi (les prix port compris). Tel au 74 38 01 55 Sebastien.

Département 7
Vends MCD 2 jap en super état avec 5 à 6 jeux (Sylphead, Sonic, Night Trap...). Demander Loïc au 93 49 13 95 le tout à 1290 Frs.

Département 9
Vends MCD + 5 jeux : 2000 Frs (Ecco, Sonic...), vends de nbx jeux MD à partir de 60 Frs. Tel après 18 h au 61 01 61 50 et demander Hugues Bonnet.

Département 11
Vends jeux Sega : Sonic 3 : 380 Frs, Puggsy : 200 Frs port compris. Tel au 68 90 42 24.

Département 11
Vends Master System, pistolet, 2 manettes, 3 jeux au choix : 300 Frs et vends jeux 50 Frs pièce. Demander Nicolas au 678 71 39 36 après 18 h.

Département 13
Vends jeux MD : Sonic 2 : 200 Frs, European Club Soccer : 200 Frs ou les deux 350 Frs, le tout en parfait état avec emballage et notice, demander Gil au 90 91 14 59.

Département 18
Vends Game Gear + Columns, Chuck Rock 450 Frs. Tel au 65 81 75 44 et contacter Sylvain après 17 h 15.

Département 18
Vends Megagame 2 sur Megadrive II : 350 Frs (jamais servi). Tel au 48 20 37 74 après 17 h.

Département 21
Vends Game Gear avec 19 jeux (Sonic, Batman, Ayrton Senna, GP 2, Columns, Street of Rage...), loupe, sacoche, adaptateur secteur, valeur 6000 Frs vendu 3000 Frs. Tel au 80 23 87 34 après 19 h.

Département 24
Vends 3 jeux sur MD : Phantasy Star 3, Jurassic Park et Street of Rage 2 : 200 Frs l'un port compris. Tel à Manu le soir vers 20 h au 53 27 31 51.

Département 27
Vends jeux MD : Sonic, Batman 2, NHLPA 93, Flashback entre 100 et 300 Frs. Vends Strider sur MS 100 Frs, vends SNIN, 4 jeux : 2300 Frs ou vends MCD, 2 jeux . Tel au 32 37 91 63.

Département 28
Vends jeux MD : Thunder Force 4 (jap) : 100 Frs et Ecco (FRA) : 250 Frs. Contacter Manu au 37 82 13 20 le mercredi et le jeudi à partir de 16 h 30.

Département 31
Vends jeux MD : Sonic III, SFII', NHL Hockey 94, Bubsy, Tiny Toon, Tortue IV, Sonic II, Zombies, James Pond III, Rocket Knight etc...) de 100 à 250 Frs. Contacter Donatien au 61 83 28 05.

Département 33
Vends sur Game Gear : The Cosmic Spacehead : 150 Frs, Astérix : 140 Frs, état neuf + boite d'origine. Tel à François après 16 h au 56 46 04 12.

Département 33
Vends jeux MD : Mick & Mack, Cool Spot, Ecco (200 à 275 Frs) tous bon état. Tel le soir et demander Anne 56 89 81 45.

Département 35
Vends console MD avec 2 manettes, 10 jeux, AD jap, Game Gear, 3 jeux, loupe, adaptateur secteur, battery : 2000 Frs (mini). Tel au 99 53 21 34 après 20 h.

Département 44
Vends MD + 1 pad + 9 jeux (Sonic 3, Aladdin, Street Fighter 2, Flashback, Tiny Toons, Quadkshot, Golden Axe 2, Thunder Force 3), le tout 2480 Frs. Tel au 40 66 97 95.

Département 44
Mega CD jap + 6 jeux : Sonic Cd, Silphead, Final Fight CD, Sol Feace, Earnest Evans, Prince of Persia. Demander David au 40 47 83 81, CDX Pro otfert.

Département 45
Vends MS ou MS 2 + 4 jeux au choix (32 dispo) : 350 Frs ou pièce entre 60 et 80 Frs. Demander Max au 38 80 11 94 le Week-end ou après 18 h 30.

Département 45
Vends sur GB Super Hunchback 180 Frs + port, Castlevania 2 180 Frs + port, ou ends 300 Frs les 2 + port. Tel au 38 75 75 84 et demandez Rodolphe.

Département 45
Vends jeux GG : Shinobi 2 : 150 Frs, Psychic World et Devilish à 100 Frs unité, S. Rage 2 et Master of Darkness à 180 Frs unité. Vends Sonic 2 et G. Gladiator sur MD. Tel au 38 67 29 49.

Département 49
Vends: MDF, Mega CD, 3 jeux CD, 5 jeux MD, 3 joy, adaptateur pour jeux jap., le tout vendu 2600 Frs. Tel au 41 38 80 50 après 19 h.

Département 59
Vends jeux Master System : Super Kickoff, World Cup 90, The Flinstones, Super Tennis, Shinobi, Out Run de 75 à 200 Frs. Tel au 20 09 06 70 après 18 h, demander Gaël.

Département 59
Vends jeux MD : Ecco, Jungle Strike, Fatal Fury, Jurassic Park : 200 Frs, Sonic II, Street of Rage : 150 Frs, Jewel Master, Balman Return, Alysia Dragon : 100 Frs. Tel au 20 93 72 77.

Département 60
Vends Aladdin sur MD : 300 Frs. Contacter Karl au 44 48 15 05 après 19 h.

Département 60
Vends Mega CD (Jap) + 3 jeux : Sylphead, Prince of Persia, Heavy Nova, le tout 1100 Frs. Contacter Rudy au 44 22 17 94 à partir de 18 h.

Département 62
Vends sur Mega CD : Batman Returns, Hook, Thunderhalk . 200 Frs le jeu, vends nbx jeux MD : 150 à 200 Frs. Tel au 21 41 30 19.

Département 67
Vends GG 5 jeux adaptateur secteur (Sonic 1,2, WB3, Senna, Aerial) : 600 Frs + Mortal Kombat (SNIN) 280 Frs. Tel au 88 98 19 93 et demander Séb entre 19 et 20 h.

Département 67
Vends GG + 11 jeux (MM 2, Shinobi 2, Tazmania...) + adaptateur secteur + loupe : 1500 Frs ou échange contre Mega CD 2. Tel au 88 70 70 31 après 17 h.

Département 68
Vends Chakan sur GG à 90 Frs avec boite et notice sous garantie. Tel à Marc au 89 84 66 58 après 18 h.

Département 74
Vends jeux Master System + 1 joypad, tout à 50 Frs. Tel au 50 67 09 40.

Département 75
Vends MD avec 8 jeux et 2 manettes : 1500 Frs, jeux : Sonic, Street of Rage 1 et 2, Mickey et Donald, Bulls vs Lakers, E.C. Soccer, TMNT, Kick Off, jeux séparément : 200 Frs. Tel au 42 54 78 99 (Jérôme).

Département 75
Vends jeux MCD Ground Zero Texas 250 Frs, Silphead 200 Frs, vends jeux MD : Landstalker (FR) 250 Frs neuf. Contacter Sam au 46 87 05 15.

Département 75
Vends jeux MD : PSIII, Gunstar Hero, Shin. in the Dark, SFII, X-Men, Bubsy, Aladdin de 200 à 350 Frs. Contacter Fabrice au 45 32 03 77 après 20 h.

Département 75
Vends pack 9 jeux MD : (Sonic 3, Landstalker, Sh. Force 2, Aladdin...) 2200 Frs ou échange contre DUD R ou Mega CD + jeux, possibilité de vente séparée au 45 66 78 28.

Département 77
Vends CD2 + 4 jeux : 2000 Frs + MD . Wattel Alain 5 Square d'Aubignée 77100 Meaux.

Département 77
Vends GG + Adaptateur + 4 jeux (Sonic, Olympic Gold...) : 750 Frs. Demander Jean-Christophe au 60 02 26 91.

Département 84
Vends jeux MD : Jewel Master, Street of Rage : 80 Frs, Sonic (neuf) : 90 Frs, Sonic 2 : 150 Frs, Cool Spot : 200 Frs, possibilité échange. Tel au 90 46 46 83 après 19 h.

Département 84
Vends jeux MD : Cool Spot, Sonic 1,2, Street of Rage, Jewel Master contre Shinobi 3, Monaco GP, Strider, Eswat, Ghouls'n'Ghost... possibilité vente. Tel au 90 46 46 83 après 19 h.

Département 88
Vends sur MCD Ecco (VF) 250 Frs, ou échange contre Ground Zero. Vends sur Néo Géo Samurai Shodown 1000 Frs. Tel à Fabrice au 29 58 40 68.

Département 88
Vends GG, adaptateur, 9 jeux, MS, 3 jeux, le tout tbe 1200 Frs. Vends Alien 3, X-Men, docs sur MD à 150 Frs pièce. Richardot Pierre 88340 Val d'Ajol. Tel au 29 30 60 05.

Département 91
Vends jeux MD : Street of Rage 1 et 2, World of Illusion, Phantasy 3, Phelios, Shadow of the Beast, World Cup 90 entre 150 et 250 Frs. Tel au 60 10 31 16.

Département 91
Vends MD Jap + 18 jeux (anciens lts) + offre 14 jeux SMS : 3800 Frs à débattre. Contacter Christophe au 69 01 84 05 après 19 h.

Département 91
Vends MD + 7 jeux + 2 manettes, le tout à 1000 Frs. Contacter Alex au 60 75 44 54.

Département 92
Vends Mega CD II VF, Road Avenger, MD I, 2 manettes, Sonic I : 1790 Frs (acheté 2685 Frs). Tel au 64 47 29 29 de 9 à 17 h 30 et demander Mme Desmet.

Département 93
Vends MD universelle, adaptateur SMS, 2 manettes, manette Arcade, 4 jeux (Zombies, Dragons Fury...) valeur 2500 Frs. vendue 1200 Frs à débattre. Tel à Joël au 43 85 13 63.

Département 93
Vends 4 jeux sur MD (Street Fighter 2, Mortal Kombat, Batman, Bulls vs Blazers) le tout 700 Frs ou 250 Frs pièce ou échange contre jeux SN ou SNES ou SFC. Tel au 48 341 46 31 à partir de 17 h.

Département 93
Vends 2 jeux Game Gear : 160 Frs les deux. Demander Thomas au 43 02 07 91.

Département 93
Vends GG, adaptateur, pochette, 6 jeux (Mickey, Donald etc...) 1200 Frs à débattre. Xavier au 48 49 35 39 ou 47 69 04 95.

Département 95
Vends jeux MD (Eswat, Mickey, Moonwalker, Golden Axe, NBA All Stars, John Madden I, Super Real Basket) de 150 à 200 Frs. Tel au 93 22 25 22 après 18 h.

Département 95
Vends sur MD : Marble Madness, Aladdin, Rocket Knight, Shadow of Beast 2, TF4, Amazing Tennis, Monaco GP II ou échange contre Landstalker, Lost Viking, Zombies, Shinobi 3, Fifa, Populous 2, Castlevania, Prince of Persia. Achète manette et action replay pro. Contacter Julien au 39 95 02 07.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun Problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 32

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

Chez SCORE GAMES LA VIDEO PASSION VENDEZ, ECHANGEZ

ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
NSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	640 F	449 F
PTATEUR SECTEUR (avec ALADDIN)	849 F	TEL

CADEAU** 1 adaptateur/ Sectteur

NSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	640 F 449 F
PTATEUR SECTEUR (avec ALADDIN)	849 F TEL
LFCHILD 79 F	SHINOBI 99 F
NIC 99 F	SPIDERMAN 299 F
LDDIN 299 F	ROAD RASH 299 F
LJAM 269 F	GP RIDER 299 F
LDDIN 299 F	ROAD RASH 299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

NSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD)	299 F
emple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :	
RAL DEFENSE 79 F	RASTAN 79 F
DEN AXE 79 F	TENNIS ACE 99 F
NIC 79 F	BOMBER RAID 139 F
NIC	ASTERIX 179 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

NSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu	695 F
NSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	499 F
NSOLE MULTIMEGA CDX	TEL
ETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F	PRO PAD (transparente) 149 F
AE-GENIE (neuve) 349 F	MANETTE 6 BOUTONS 99 F
emple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :	
RED BEAST 59 F	ALADDIN 314 F
IIC 79 F	FIFA SOCCER 314 F
ET OF RAGE 99 F	SUNDISTALKER 349 F
RLD CUP ITALIA 99 F	MORTAL KOMBAT 349 F
KEY & DONALD 139 F	NBA JAM 349 F
OPEAN CLUB SOCCER 199 F	ETERNAL CHAMPION 379 F
AGAMES (3 jeux) 199 F	SONIC 3 379 F
HBACK 275 F	STREET FIGHTER 2' 379 F
emple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :	
FOOTBALL 399 F	ART OF FIGHTING 449 F
IE 449 F	PRINCE OF PERSIA 449 F

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

GA-CD 2 Francais (occasion) 1290 F	
emple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :	
ER BURNER III 279 F	ECCO THE DOLPHIN 299 F
AL FIGHT 279 F	SONIC CD 299 F
CE OF PERSIA 279 F	SYLPHEED 299 F
MAN RETURN 299 F	THUNDERHAWK 299 F
emple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :	
HBACK 399 F	SENSIBLE SOCCER 399 F
ROCOSM 399 F	GROUND ZERO TEXAS 449 F
TAL KOMBAT 399 F	JURASSIC PARK 449 F
	TERMINATOR 449 F
	LETHAL ENFORCER 499 F
	NIGHT TRAP 499 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Francaise)	299 F	199 F
HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	LOUPE LIGHT BOY 59 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR 69 F

CADEAU** 1 sacoche

CONSOLE GAME-BOY (Francaise) 299 F 199 F	
HOUSSE ANTI-CHOC 39 F	LOUPE LIGHT BOY 59 F
GAME-GENIE (neuf) 249 F	ADAPTATEUR SECTEUR 69 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :	
CASTELVANIA 79 F	MORTAL KOMBAT 175 F
SUPER MARIO LAND 1 139 F	SUPER MARIO LAND 2 175 F
ASTERIX 175 F	ZELDA 175 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :	
BATMAN 99 F	TORTUE 3 249 F
TINY TOON 2 249 F	WARIO LAND 269 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + JEU SUPER MARIO BROS 1	299 F
SUPER PROMO JEUX US	
ADDAMS FAMILY 99 F	DUCK TALES 99 F
ADAPTATEUR GAME KEY 99 F	SUPER MARIO 3 99 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :	
SENSIBLE SOCCER 199 F	MEGAMAN 4 299 F
KIRBY'S ADVENTURE 299 F	ASTERIX 349 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Francaise neuve :	
CONSOLE + STREET FIGHTER II 690 F	CONSOLE + MARIO ALL STARS 990 F
CONSOLE + ALADDIN 990 F	MANETTE d'origine 99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMCOM/SNES	79 F
ou 49 F avec 1 jeu acheté au **GRATUIT** avec 2 Jeux achetés	
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 99 F	RALLONGE MANETTE 39 F

(+ DE 2200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :	
F ZERO 139 F	ALADDIN 299 F
STREET FIGHTER II 139 F	FLASHBACK 299 F
MORTAL KOMBAT 169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO 339 F
STARWING 169 F	DRAGON BALL Z 2 349 F
MARIO ALL STARS 269 F	F1 POLE POSITION 349 F
SUPER MARIO KART 269 F	NBA JAM 379 F
ZELDA III 269 F	YOUNG MERLIN 379 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :	
MYSTIC QUEST 389 F	EMPIRE STRIKE BACK 549 F
SKYBLAZER 399 F	TORTUE NINJA 5 549 F
EQUINOX 439 F	DRAGON BALL Z 3 TEL
PGS FOOTBALL 489 F	RANMA 1/2 4 TEL
CLAYFIGHTER 499 F	STUNTRACE FX TEL

NEO-GEO

NSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU	1790 F	(+ DE 200 JEUX DISPO.)	
emple de prix :	NEUF	OCCASION	
RLD HEROES 2	990 F	749 F	
AL FURY 2	1090 F	799 F	
OF FIGHTING 2 (neuf)	TEL	SUPER SIDE KICK 2	TEL
NORY CARD	229 F	WINDJAMMER	TEL

OUVERTURE D'UN RAYON GOODIES
(Ramicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

NEC

CONSOLE DUO R neuve 2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO* 995 F
ARCADE CARD TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES (90+CARD + CD ROM) à partir de 69 F
MANETTE 99 F QUINTUPLEUR 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F
+ 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Dispo TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR Dispo TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES

Venez voir les 3 DO et la JAGUAR en démonstration permanente

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin)
(Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 Frs
de Jeux Gratuits

Offre dans la limite des stocks disponibles.

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

* POUR L'ACHAT DE CONSOLES NEUVE
* OCCASION

RC : Paris B 385 215 603

SCORE GAMES LA VIDEO PASSION

7, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +

i de 14 h à 19 h 30
ii du samedi de 10 h à 19 h 30
dop
s : Maubert Mutualité
: Luxembourg/St Michel
: 63 86 87
ing : Maubert

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52

- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 / 14 h à 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3/4

25, av. de la Division Leclerc - N 20
92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

JOYPAD 05/94

L'ABONNEMENT DE RÊVE

OUI, GÉNIAL !

1/ JOYPAD arrive chez moi avant sa sortie en kiosque.
2/ Mes petites annonces d'échanges ou d'achats sont gratuites et prioritaires.
3/ Je dispose de 120 minutes de connexion sur le 3614 JOYPAD.

☐ **JE M'ABONNE** et je profite de l'offre exceptionnelle :
6 numéros de JOYPAD + le jeu EQUINOX (Super Nintendo)
au prix de 449 F CLÉ : CT 273 CCC B
J'ai bien noté que les frais de port en recommandé étaient compris.
Je joins mon règlement dès aujourd'hui, établi à l'ordre de JOYPAD par :
chèque bancaire ou postal ☐ mandat ☐

Renvoie ce bulletin accompagné de ton paiement dans une enveloppe affranchie à :
JOYPAD • Service Abonnements • 90, rue de Flandre, 75947 Paris Cedex 19.

Prix public du jeu 439 F sur Super Nintendo, + frais de port en recommandé 35 F + 6 n° de JOYPAD 180 F.
Tu peux acquérir séparément chaque article au prix indiqué ci-dessus.

Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : |...|...|...|...|...|...|...|...| Sexe : M ☐ F ☐
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Console : .....
Indique ton pseudo ici : |...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|...|
(pour bénéficier des avantages du 3614 JOYPAD)
Date : ..... Signature :

Offre valable 2 mois,
exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

LE MOIS PROCHAIN

Un Joypad COMPLÈTEMENT FOOT

WorldCup USA 94™

© 1991 WC'94 TM

Official Licensed Product

EN CADEAU

POUR TON TEE-SHIRT, LES TRANSFERTS OFFICIELS DE LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL OFFERTS PAR

U.S. GOLD®

EN VENTE PARTOUT DÉBUT JUIN

WORLD HEROES

UN HIT D'ARCADE SUR SUPER NINTENDO !

Voyagez dans le temps et dans l'espace pour incarner un féroce Ninja, un magicien aux pouvoirs illimités ou un robot sans âme...
Chacun a sa propre technique de combat et ses propres pouvoirs pour vaincre ses adversaires et obtenir la toute puissance...

World Heroes sur Super Nintendo est l'adaptation parfaite de la grande version Neo Geo avec :
. 8 super héros invincibles, Janne et son épée de feu, Muscle Power et sa tornade dévastatrice...
. 2 modes de jeu : normal ou fatal
. 7 options de jeu : sélection de la difficulté, durée du jeu, configuration, rôle des boutons, handicap, jauge d'énergie, chronomètre.

A VOUS DE JOUER !

NOUVEAU !!!

NEW

APPELLE VITE AU :

36-68 68 77

(2,19 Frs une minute)

JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)

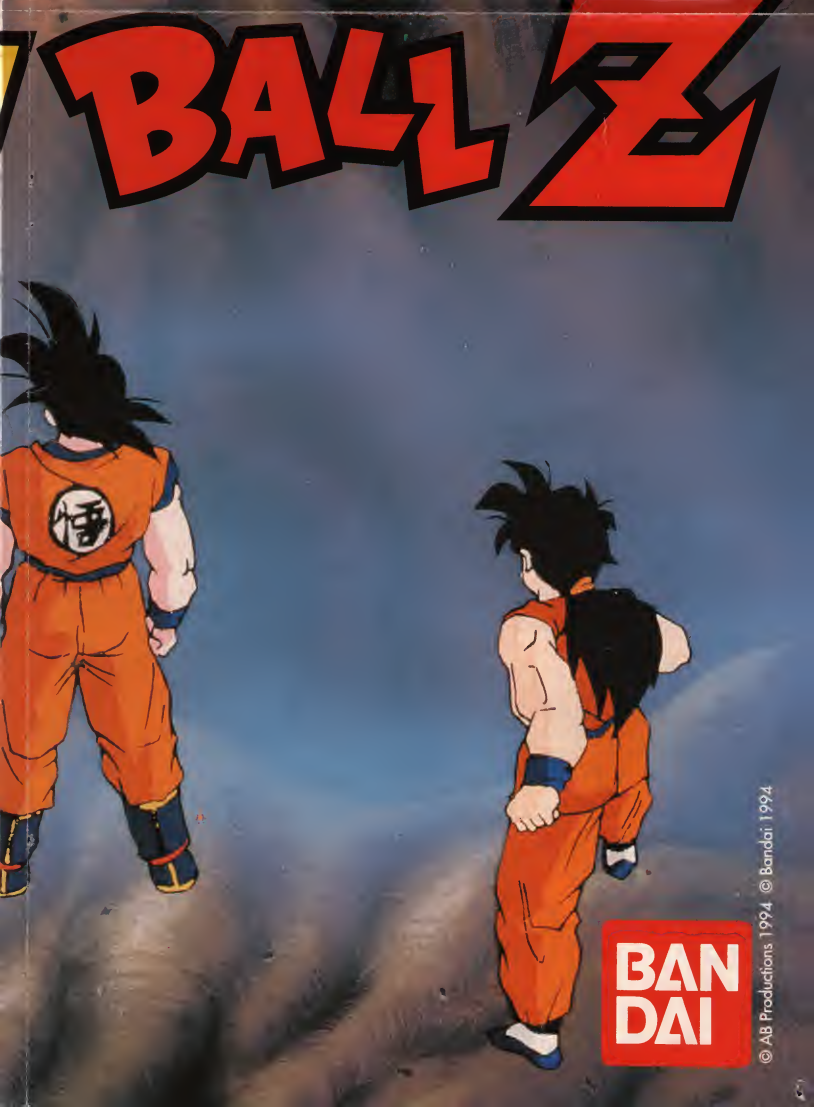
NOUVEAU !!! NEW !!! NOUVEAU

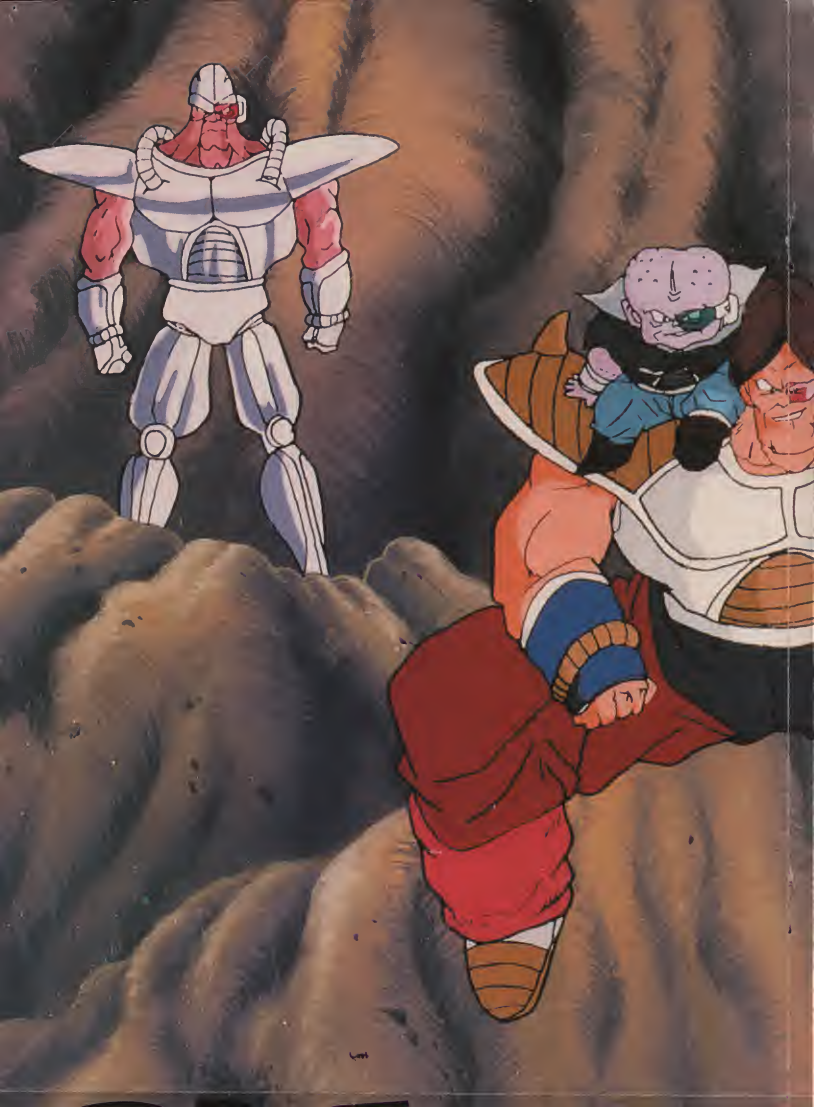
JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT

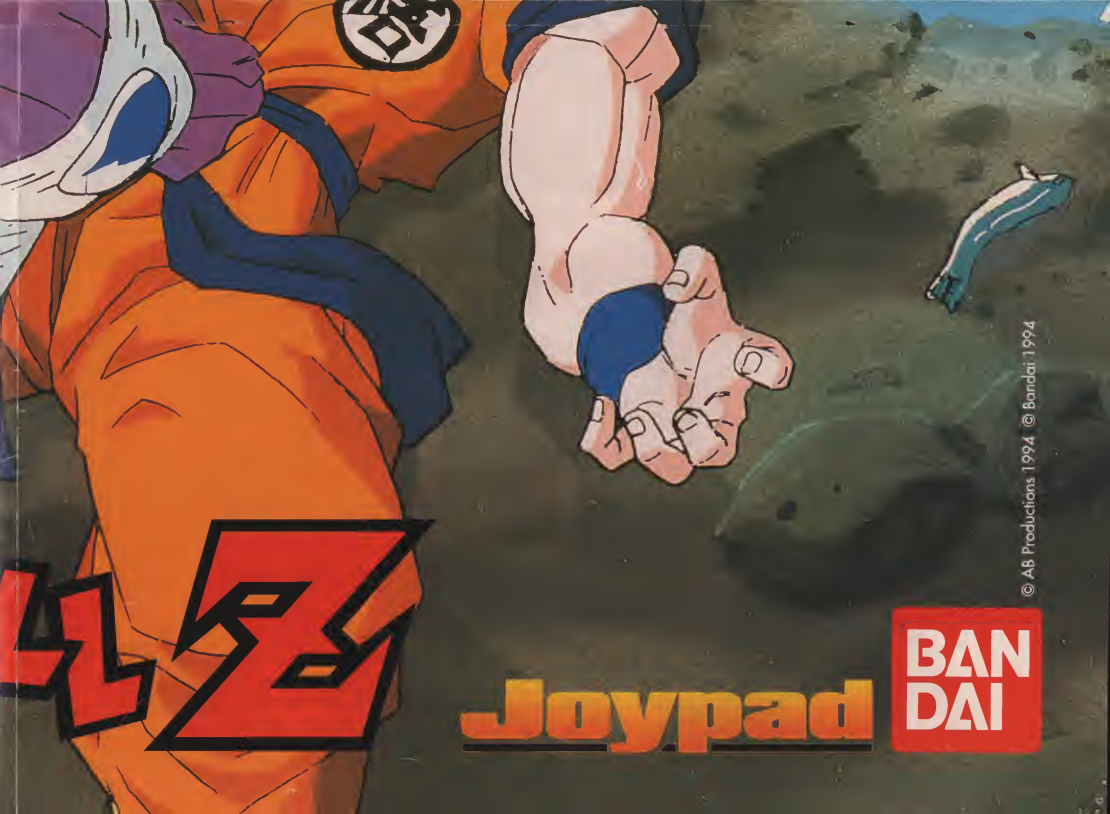
SUNSOFT

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !


DRAGON
Joypad


BALL Z
BAN
DAI
© AB Productions 1994 © Bandai 1994




DBZ
Joypad
BAN
DAI
© AB Productions 1994 © Bandai 1994


DRAGON BA